

12/92

EVT 04.11.1992

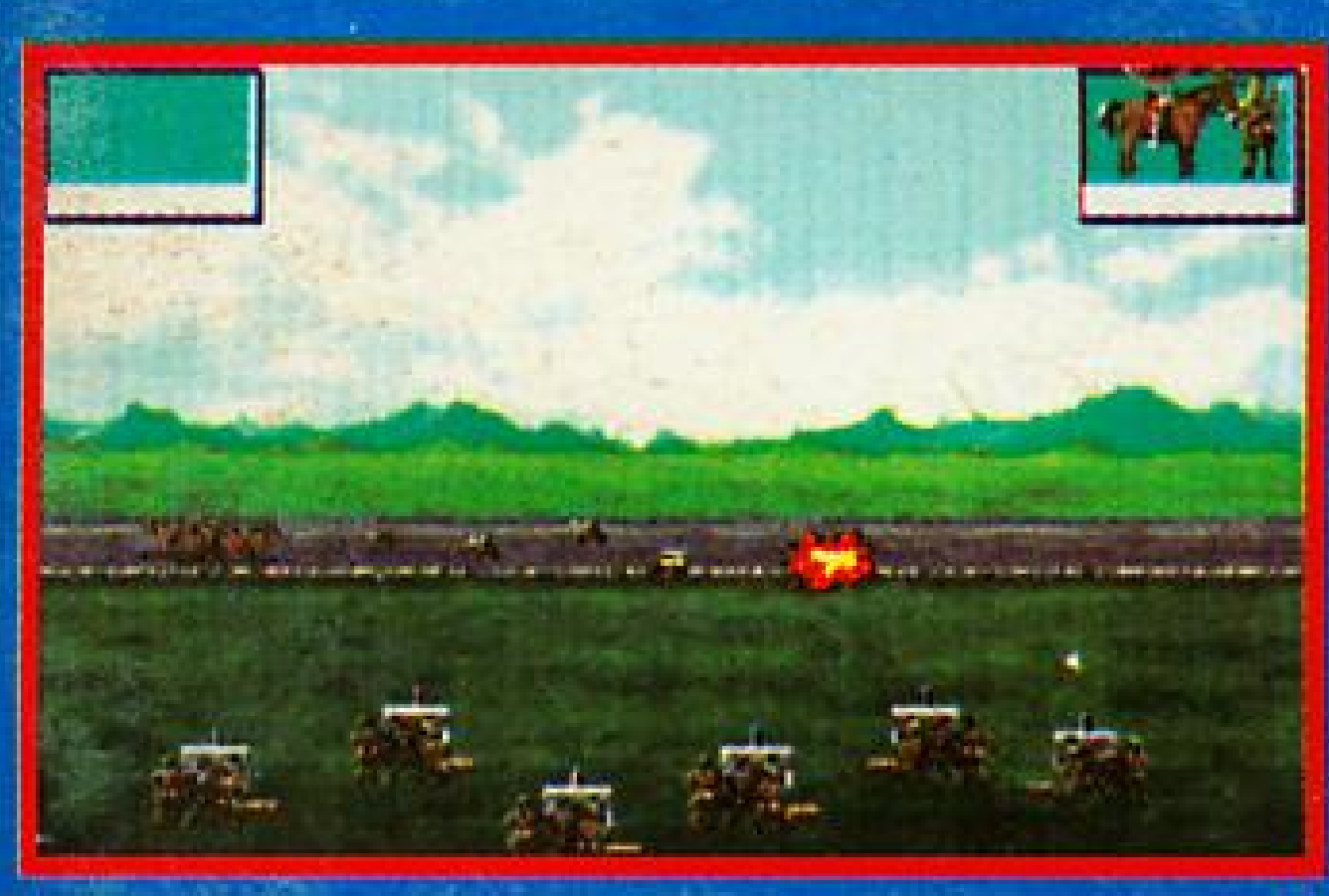
J11426E

Play Time

NUR DM

4,90

Krisen & Konflikte



Spiel des Monats:
History Line
1914 - 1918
*Die geschichtstreue
Konfliktsimulation*

Kämpfe & Kollisionen



*Der ultimative
Zimmerschmuck im
Querformat: Das*
Cytron
Mega-Poster

Klempner & Konsorten

Mehr als
30
Spiele
im Test



32 Seiten Tips & Tricks
Komplettlösungen:
Quest for Glory III &
Planets Edge 1. Teil

EIN MILITÄRISCHES MEISTERSTÜCK



Die umfassendste Militärsimulation der Kriegsführung in 2. Weltkrieg



Auf welcher Ebene Sie selbst die Kontrolle haben wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie wollen, können Sie den Computer die 'praktische' Seite des tatsächlichen Kampfs handhaben lassen.

Diese Option steht jederzeit zur Verfügung und erlaubt es Ihnen, zu pausieren und den Editor aufzurufen, um die Streitkräfte zu verändern.

■ Kontrollieren Sie entweder die Alliierten Streitkräfte oder die der Achsenmächte von Niveau eines Feldmarschalls bis hinunter zum einfachen Panzerfahrer.

- Als Feldmarschall koordinieren Sie die Strategie für alle Gruppen von Panzern, Konvois, Flugzeuge, Schiffe und Produktionszentren.
- Als General kontrollieren Sie die Kämpfe in einer einzelnen Schlacht mit bis zu 16 aktiven Panzern plus Artillerie und Luftunterstützung.
- Als Panzerfahrer/Schütze erleben Sie die Schlacht in Verblüffender 3D.

DAS RAFFINIERTESTE COMPUTER-KRIEGSSPIELSYSTEM, DASS JE FÜR HEIMCOMPUTER ENTWICKELT WURDE-UNTER VERWENDUNG VON AKKURATER HINTERGRUNDINFORMATION ÜBER KAMPAGNEN UND EINZELNE SCHLACHTEN AUS DEM 2. WELTKRIEG.

■ Übernehmen Sie das volle Kommando über bis zu 3000 Fahrzeuge auf 20 geschichtlich genau vordefinierten Landkarten in der Größe von 625 bis hin zu 10 Millionen Quadratkilometern.

■ Der erstaunliche Landkarten-editor erlaubt es Ihnen, die existierenden Karten zu verändern und eigene, neue Karten zu kreieren.

■ Über 150 Fahrzeuge, alle in superschnellem 3D dargestellt: russische, amerikanische, deutsche und britische Panzer, Artillerie, Unterstützungs-Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe. Campaign gibt Ihnen volle Kontrolle über alle Aspekte der Kämpfe, einschließlich Luftangriffe und Seeschlachten.

■ Ihr Spielgebiet deckt schwindelerregende 10 Millionen Quadratkilometer detaillierten Terrains mit Städten, Dörfern, Flüssen und Waldgebieten.

■ Atemberaubende Grafik, akkurat bis in die kleinste Einzelheit, gibt eine einzigartige Atmosphäre von Realismus.

■ Erhältlich für PC, Amiga & ST.

empire
SOFTWARE

Empire Software, 4/6 The Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex. SS15 6DJ Telephone: 0268 541212



Don't Panic!

Von Sierra haben wir's schriftlich! Auch in Zukunft wird die Software-Schmiede solch illustrierter Charaktere wie Willy Beamish, Larry Laffer und Roger Wilco auch für Amiga-User weiter produzieren. Dem sonstigen Branchen-Pessimismus zum Trotz sieht man bei Sierra keinerlei Veranlassung den Amiga klammheimlich sterben zu lassen. Endlich mal 'ne gute Nachricht zu diesem Thema!



PC	
History Line 1914-1918	Seite 20
The lost Files of Sherlock Holmes.....	Seite 28
Quest for Glory III.....	Seite 30
Gobliins 2	Seite 38
Legend of Valour	Seite 45

Amiga	
Gem'Z	Seite 54
Shadow of the Beast III	Seite 60

Super NES	
Super Mario Kart.....	Seite 74

Dreamball Pins

United Software und Play Time scheuen keinen Aufwand, um Euch Competitions der Extra-Klasse zu bieten. Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, werden drei Original-Flipper Geräte verlost und die Gewinner zu allem Überfluß auch noch auf die World of Commodore nach Frankfurt eingeladen. Wie Ihr mitmachen könnt? Ganz einfach! Schreibt uns eine Postkarte mit einem originellen Spruch zu Pinball Dreams und Pinball Fantasies. Das ganze sollte bis zum 13. 11. 92 unter dem Stichwort "Dreamball Pins" bei uns eingetroffen sein.

Redaktion Play Time
Kennwort: Dreamball Pins
Isarstr. 32
8500 Nürnberg 60

Unter den Einsendungen der letzten Ausgabe wird übrigens einer der drei Flipper verlost.



Das jüngste Gedicht



Auf diesem Bild seht Ihr eine Szene aus Gobliins 2. Wir möchten Euch nun bitten, uns eine witzige Subline zuzuschicken, die nicht unbedingt mit dem Programm zu tun haben muß.

z.B.:

Der Riese schläft ganz ungeniert am Rand von einem Wald, damit im Schläfe nichts passiert, macht Hasso alle kalt.

Ihr könnt Euch natürlich auch auf's Spiel beziehen.

z.B.:

Fingus und Winkle, die zwei Idioten, klauen Hühner hier, obwohl verboten.

Die witzigsten Einsendungen erhalten einen Überraschungspreis. Einsendeschluß unter dem Stichwort "Das jüngste Gedicht" ist der 2.12.92



MARIO makes MUSIC

Das bisher als Independent-Label bekannte Haus Rough Trade Records hat für alle wahren Mario-Fans den Sound-Hammer schlechthin im Programm. Die "Ambassadors of Funk Featuring M.C. Mario", so der Titel der Maxi-CD, be-rappen z.B. "Daisy's Break-down", doch auch der mittlerweile übliche "Club House Mix" darf natürlich nicht fehlen... Zu heißen House-Rhythmen wird gerappt daß sich die Roh-re biegen. Für all diejenigen, die bei dem Wort Klempner immer noch nicht an kleine, dicke, schnauzbärtige Italiener namens Mario denken, verlosen wir mit Rough Trade Records zwei Gameboys, dreimal Super Mario Land und zwanzig-mal die Kult-CD. Was Ihr tun müßt? Auf der klassischen Postkarte bitte einen Rappenden Mario zeichnen, malen oder aus-beissen und bis 2.12.92 unter dem Stichwort "Marios Music" an uns schicken.

PLAY TIME PROFIL (Folge 11)

ALTER: 25 Jahre

LAUFBAHN: Buntes Allerlei von kaufmännischer Lehre, Fachabitur und BWL-Studium. Dabei laufend (beruflich und schulisch) Kontakt zu den verschiedensten und altertümlichsten Systemen.

Erster eigener Computer C 64. Danach Amiga-User mit allem drum und dran. Nächstes Projekt: Eigener PC.

HOBBYS: Bei gemütlichem Billardspiel eine ruhige Kugel schieben.

WAS ER MAG: Schnelle Frauen und wohlgeformte Autos, Ehrlichkeit, möglichst viel Spaß haben und ein kleines Haus im Grünen mit Frau, zwei Kindern, Hund, Kombi, kleinem Garten, Rasenmäher

WAS ER NICHT MAG: Angeber, Leute die glauben, immer im Recht zu sein, Systemabstürze, leere Bankkonten und viele Rechnungen.



Michael Erlwein

INHALT

**AUSGABE
12/92**

RUBRIKEN

Kurz berichtet.....	3
Bewertungssystem.....	6
Dream Academy	8
News	10
Charts	98
Leserbriefe	100
Inserentenverzeichnis	55
Vorschau.....	114

SPECIAL

Das Cytron Mega-Poster	58/59
Geld oder Leben	64
2.Deutsche Meisterschaft Lotus III..	110
Mega Revolution	83
CSS - Amiga Messe Köln	16
SONIC 2.....	97
Westwood - The Home of Kyrandia	112

GEWINNSPIEL

Subline	3
Pinball Dreams.....	3

SPIEL DES MONATS

History Line 1914-1918.....	20
-----------------------------	----

REVIEW

PC	
A.T.A.C.	44
Carriers at War.....	40
Gobliins 2	38
Mantis	42
N.F.L.	36
Quest for Glory III	30
Rome A. D. 92	34
The Lost Files of Sherlock Holmes ..	28
Ween.....	62
Wizardry - The Dark Savant.....	32

AMIGA	
Air Support	46
Digger	47
Dynatech.....	56
Gem'Z	54
Lotus III	49
Nova 9.....	52
Pinball Fantasies.....	53
Red Zone	50
Shadow of the Beast.....	60
Wizkid	58
Zool	48

PREVIEW

Amazon.....	18
Beavers.....	22
Cool World	63



Cyberspace	18
Dragons Lair 3	59
F-15 Strike Eagle III	35
K.G.B.	24
Legend of Valour.....	45
Realms of Darkness.....	24

KONSOLEN

GAMEBOY	
Asteroids	80
Hudson Hawk.....	80
Magnetic Soccer	81
Prince Valiant.....	71
Yoshi	81

NES	
NES Open Tournament Golf.....	72
Star Tropics.....	72

SUPER NES	
Caveman Ninja	76
George Foreman's KO Boxing.....	76
Golden Fighter	78
Jack Nicklaus Golf	77
Super F1 Circus	79
Super Mario Kart.....	74
Super Pang	74

GAME GEAR	
Aerial Assault	84
Paperboy.....	84
Wimbledon	85
Wonderboy.....	85

MEGA DRIVE	
Alien 3	88
Aquatic Games	88
Ayrton Senna's Super Monaco GP 2...92	
Bulls vs. Lakers	96
D&D Warriors of the Eternal Sun	94
European Club Soccer	96
Greendog	90
Side Pocket.....	93

MASTER SYSTEM	
Arcade Smash Hits	86
Chuck Rock.....	86
The Terminator	87

ROLLENSPIELE

AD & D - Die "Alles über..." Bücher.	108
--------------------------------------	-----

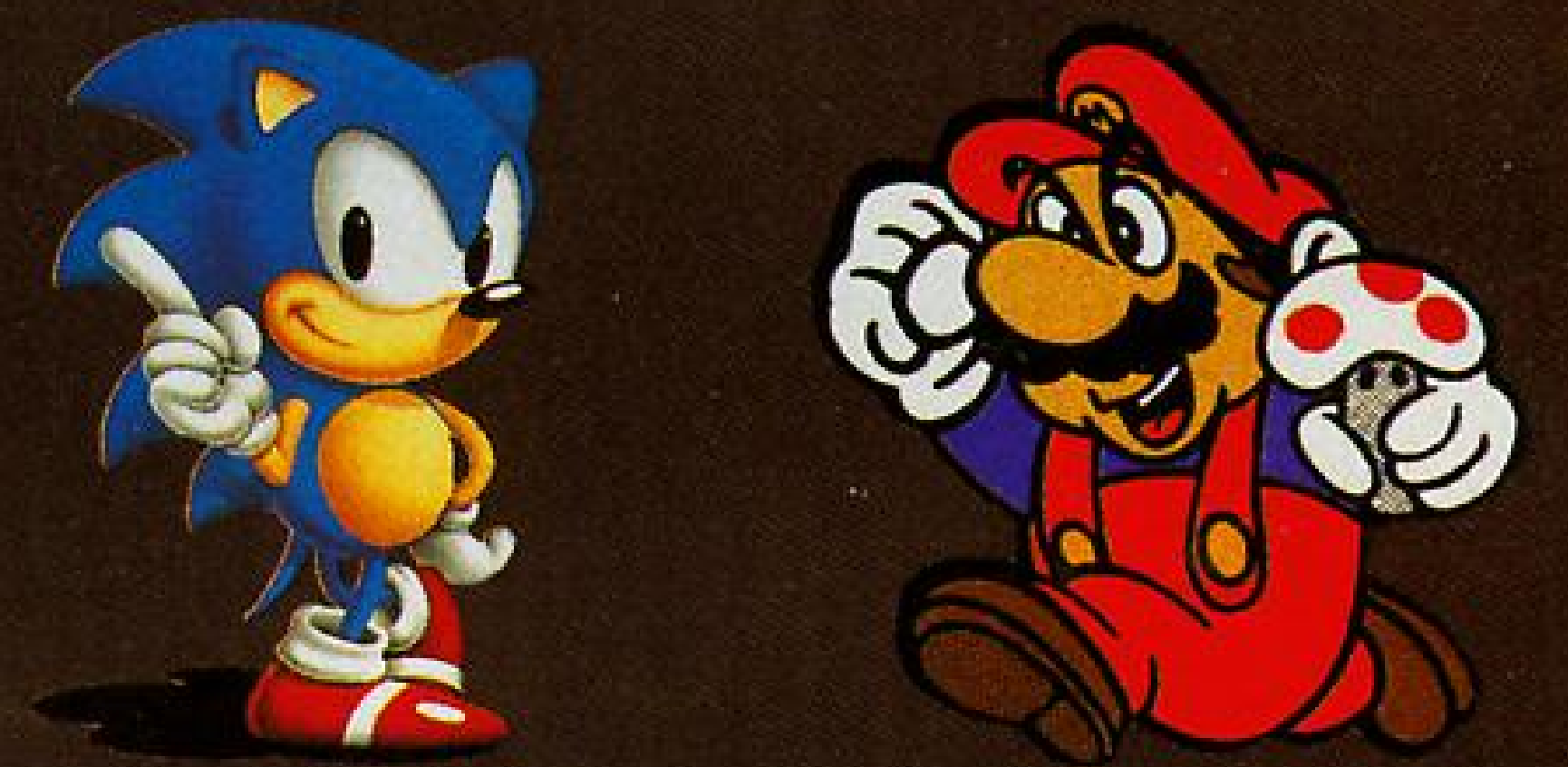
BRETTSPIELE

Quo Vadis	107
Um Reifenbreite	106



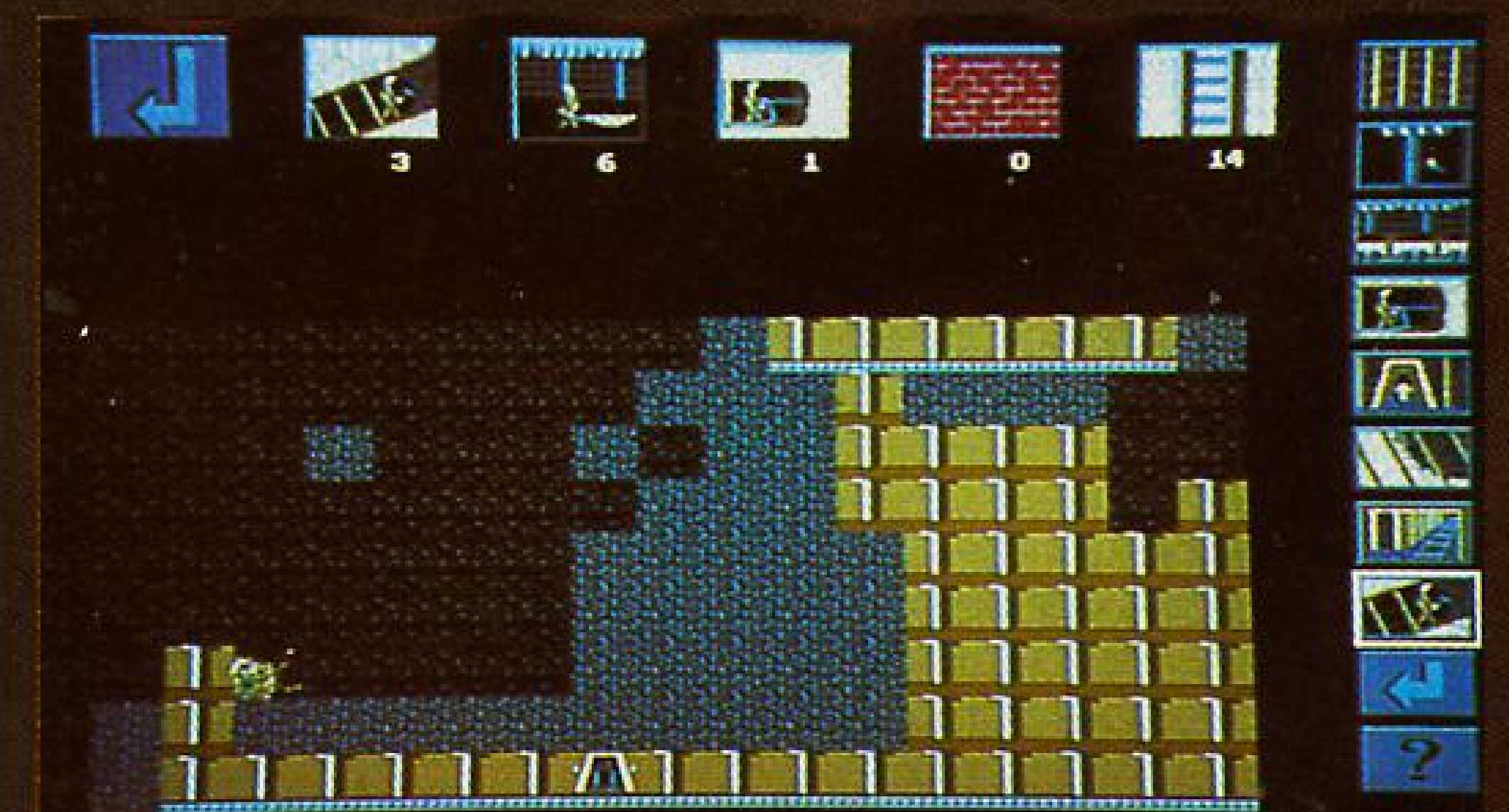
Legend of Valour - The Dawning
Das Neue 360° Rollenspiel verspricht Abenteuer vom Feinsten.

Seite **45**



Marios Magic & Super Sonic
Bei uns herrscht Eintracht zwischen den beiden. Auf über 20 Seiten präsentieren wir Euch alles Wissenswerte.

ab Seite **70**



Geld oder Leben!
Mit welchem Programm lässt sich am schönsten Kohle machen?

Seite **64**



Im Westerwald, da pfeift
der Wind so kalt...
Im Westwood-Special erfahrt Ihr
Neues von den Kyrandia-Machern.

Seite

112



Quest for Glory III -
Wages of War Ein neuer
Top-Hit aus dem Hause Sierra -
Getestet und gelöst!

Seite

30



History Line 1914 - 1918

Nun gibt's die Strategie-Perle
auch für Geschichts-Puristen.

Seite

20



The lost Files of Sherlock Holmes
Dem „Ripper“ auf der
blutigen Spur

Seite

28

Impressum Play Time

Verlag:

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Isarstraße 32,
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Text- und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

Redaktion Deutschland:

Christian Müller (cm), Alexander
Geltenpoth (ag), Oliver Menne (om),
Markus Gurnig (mg), Thomas Borovskis
(tb), Hans Ippisch (hi), Mathias Ritz (mr),
Martin Müller (mm), Rainer Rosshirt (rr),
Joachim Goemann (jg), Christoph
Holowaty (ch), Thomas Brenner (br),
Rainer Weckwerth (rw), Robert
Reischmann (re), Michael Hitschfel (mh),
Manfred Kleimann (mk), Tony Jones (tj)

Redaktion England:

Timothy Wikins (tw), Paul Rigby (pr)

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner,
Andrea Haus, Dieter Steinhauer,
Simon Schmid

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 0203/3051111
Fax 0203/3051134

Druck:

Christian Heckel GmbH
Rollenoffset - Bogenoffset
Nürnberg

Logo-Entwicklung & Namensfindung:

Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Abonnement:

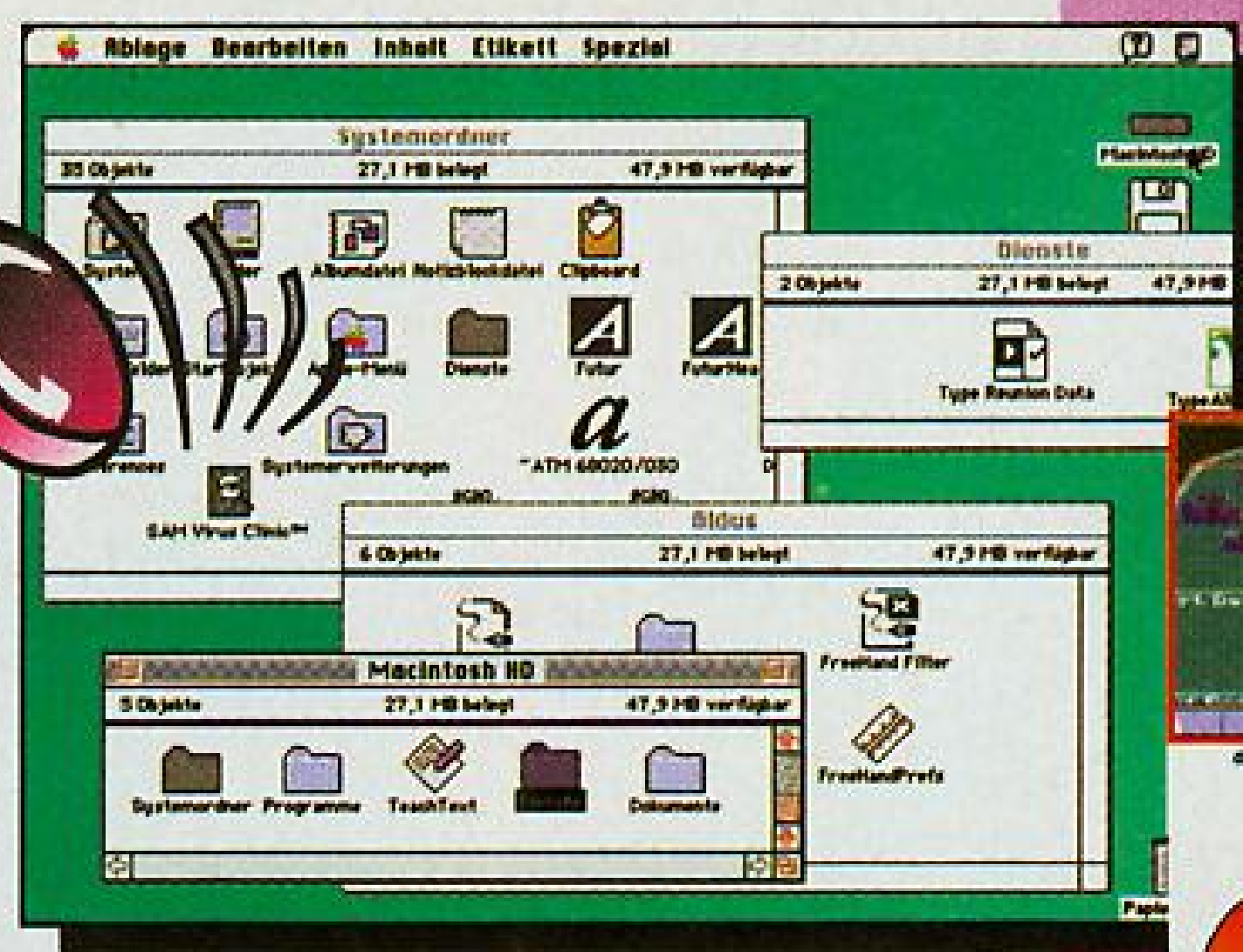
Play Time kostet im Abonnement
(12 Ausgaben) DM 52.-. Ein Abonnement
gilt für mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten
jeder Art gibt der Verfasser die Zustim-
mung zum Abdruck in den von der Ver-
lagsgruppe herausgegebenen Publikatio-
nen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
Veröffentlichung kann nicht übernommen
werden.

Urheberrecht:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen, schriftlichen
Genehmigung des Verlages.



Auf dem Prüfstand

Das Play Time Bewertungssystem ist für jeden einfach nachzuvollziehen und soll Euch sowohl detaillierte Informationen geben, als auch auf den ersten Blick alle wichtigen Informationen darstellen. Anhand des unten abgebildeten Info- und Bewertungskastens (Amiga) könnt Ihr erkennen, wie die Wertungen aussehen. Das Besondere an unserer Bewertung ist die Berücksichtigung fester Gewichtungsfaktoren. Diese könnt Ihr der nebenstehenden Tabelle entnehmen. Der Gedanke bei der verschiedenen Gewichtung von Sound, Grafik und Gameplay, gründet sich auf der Tatsache, daß z.B. die Grafik bei einer Simulation stärker in das Gesamturteil eingehen muß, als bei einem Denkspiel.

GENRE	Gewichtungsfaktor		
	Sound	Grafik	Game-Play
Arcade - Action - Jump'n Run - Beat'em up - Shoot'em up	3	3	4
Arcade - Adventure	2	3	5
Text - Adventure	2	2	6
Denkspiel	1	2	7
Simulation	4	4	2
Rollenspiel	2	3	5
Strategie	1	3	6
Sportspiel	2	4	4
Wirtschaftsspiel	1	3	6
Spielesammlung	Gesamtwertung		

Grau ist alle Theorie, machen wir ein Beispiel: Ein Denkspiel und eine Simulation bekommen die gleichen Einzel-Prozente:
 Sound 80%;
 Grafik 70%;
 Gameplay (Motivation und Spielbarkeit) 60%

Die Gesamtwertung errechnet sich wie folgt:
 Denkspiel: $80 \times 0.1 + 70 \times 0.2 + 60 \times 0.7 = 64$
 Simulation: $80 \times 0.4 + 70 \times 0.4 + 60 \times 0.2 = 72$

Da Grafik und Sound bei einer Simulation eine deutlich größere Rolle spielen als bei einem Denkspiel, werden die hohen Wertungen durch das Umrechnen ins richtige Licht gerückt. Alles klar?

Für welches System wurde das Spiel getestet?

Wie tief müßt Ihr in Eure Taschen greifen (Herstellerangaben)?

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

Systemabhängig findet Ihr hier selbsterklärende Checklisten, an denen Ihr erkennen könnt, ob das Programm auf Eurer Konfiguration läuft.

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

SCHLABBER - AB

Hersteller Haip Ippel
Preis ca. DM 2010.-

Muster von Glotter-Soft

Besonderheiten
- Biologisch abbaubare Spielidee

40% 50% 60% **50%**

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?

Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbeurteilung in Prozent?

DER PLAY TIME Star

Als besondere Auszeichnung verleihen wir den **PLAY TIME Star**. Kriterium hierfür ist weniger eine hohe Gesamtwertung, sondern vielmehr die Tatsache, ob einem Programm z.B. eine neue Idee zugrunde liegt, oder ein Grad an Perfektion erreicht wurde, der nur noch sehr schwer zu übertreffen sein wird. Der **PLAY TIME Star** wird nur im Zusammenhang mit einem bestimmten System verliehen, und nicht einem Programm generell. So wird sichergestellt, daß sich keine minderwertige Konvertierung mit einem **Star** schmückt, der für eine andere System-Version vergeben wurde.



Die PC-Spiele werden auf **IBIRD** Computern der Firma **ASI COMPUTER** getestet.

Neu. Für das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Neu. Für das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Neu. Für das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

super Castlevania IV



Gutschein
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
 Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Draculas Horror-Trip! In Eurem Super NES!!!

Draculas Stunde schlägt – Sir Simon treibt ihn in die Gruft zurück. Mit seiner mystischen Peitsche.

Untote Ritter, spuckende Echsen... gruselige Abgründe tun sich auf. Für die Fachzeitschrift VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“ Es warten „30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln“. Dazu jede Menge guter Spielideen: drehende Räume, wasserspeiende Dämonen...

83% Spielspaß
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

ASM 3/92 urteilt: **PRIMA.** Das Spiel „solltet Ihr nicht verpassen“!

8-Megabit-Fledermaus-Spiel
 11 Level
 Für 1 Spieler
 System: Super Nintendo Entertainment System



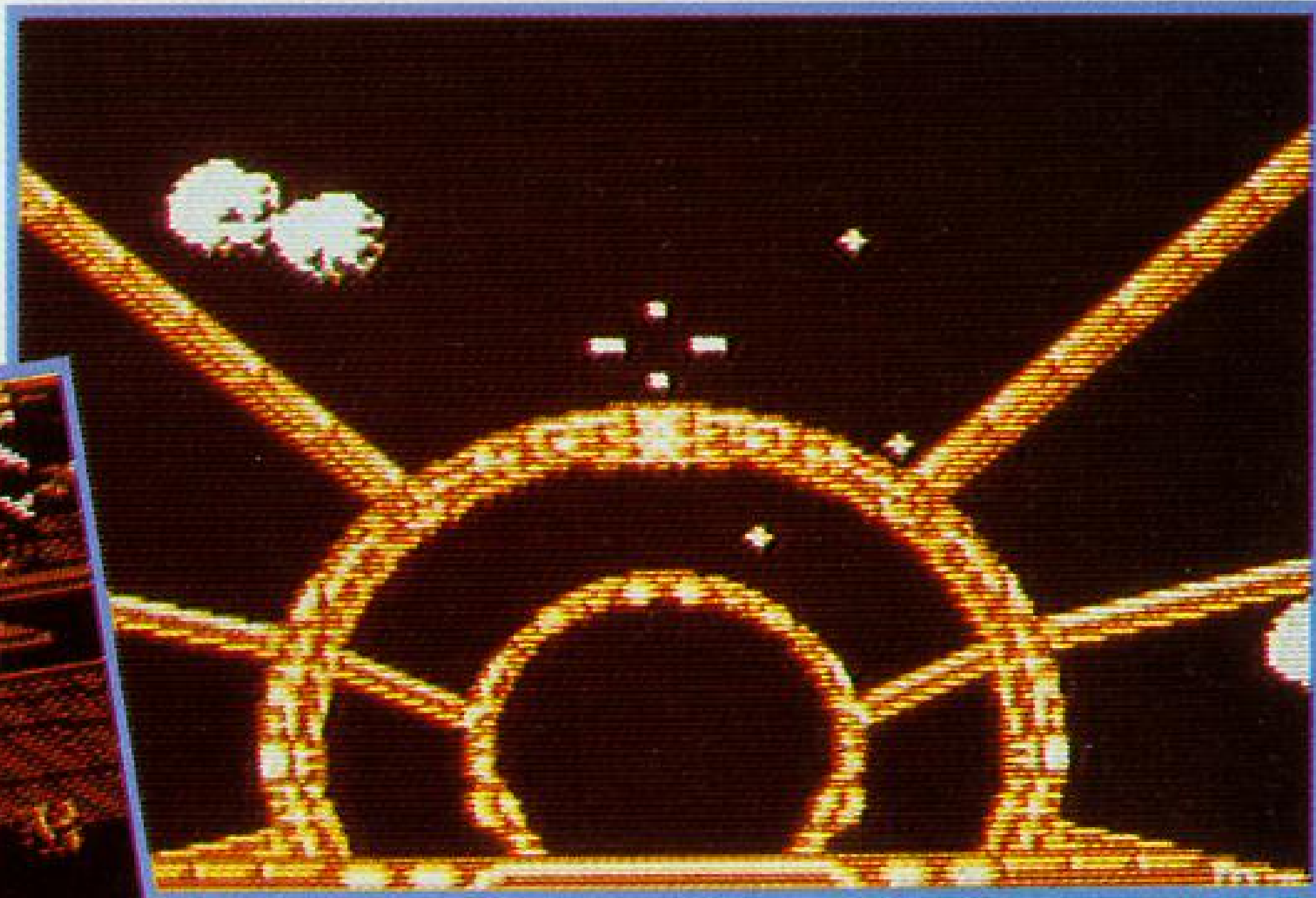
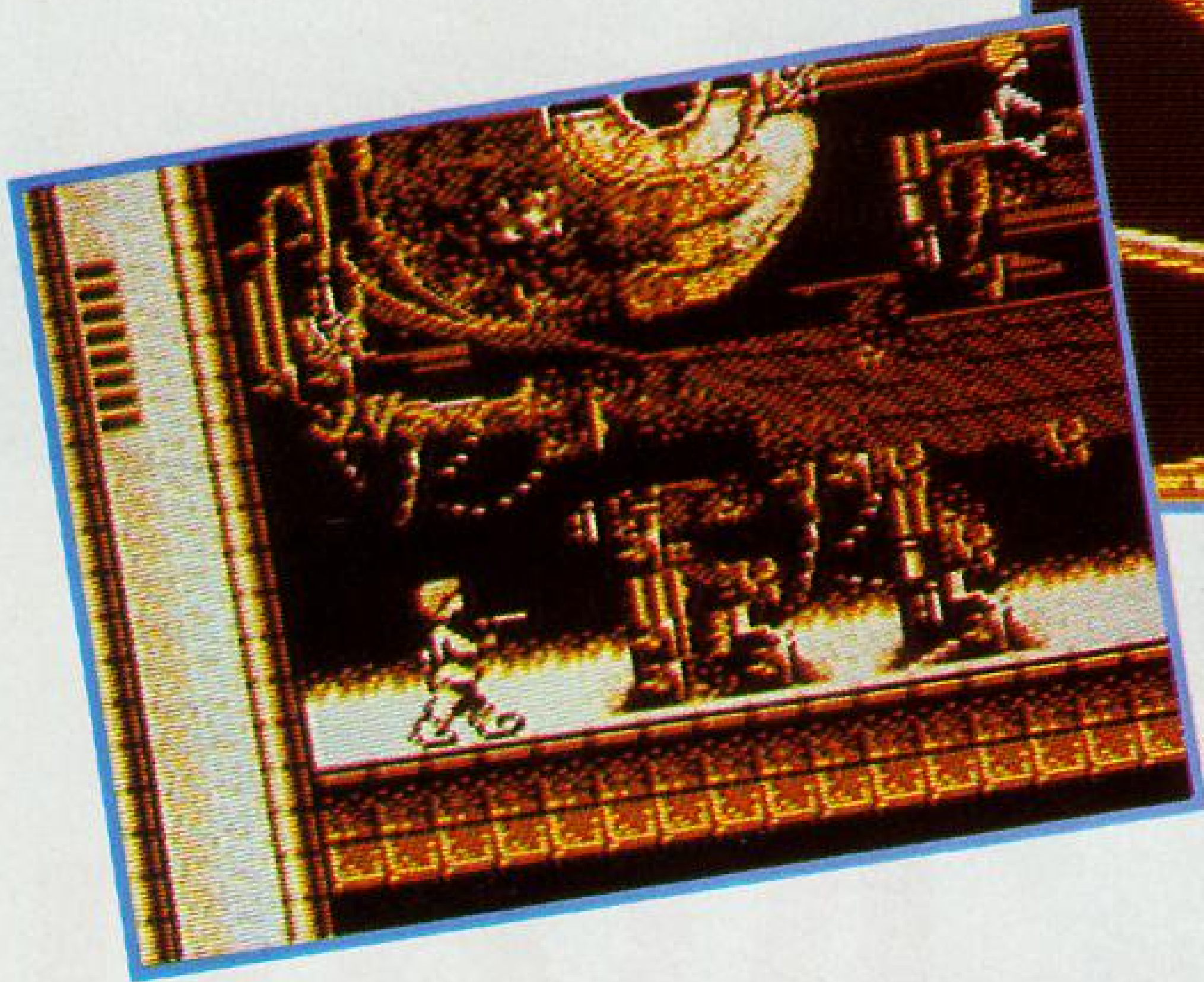
PALCOM SOFTWARE



KONAMI
 Superstarker Videospielspaß

F&P 92/337 P3
 Weitere Informationen:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
 Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77

intendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.



Ein fantastisches Ereignis kündigt sich uns hiermit auf dem Gameboy an. Da kommt kein Besitzer des kleinen grauen Kerls dran vorbei.

KR DI STE

THE MAKING OF

Von der farbenprächtigen Kinoleinwand auf den grauen LCD-Screen des Gameboys. Welche Schwierigkeiten die Programmierer von UBI-Soft dabei zu überwinden hatten, verriet uns Projekt Manager Frederic Markus in einem Interview.

Die STAR WARS-Trilogie von George Lucas ist eine der bekanntesten und erfolgreichsten Kinofilmserien aller Zeiten. Unangefochten führt sie die Hitliste der Filme mit den höchsten Einspielergebnissen an, genauso unerreicht ist die Anzahl der Versuche, mit billigen Kopien den Erfolg nachzuahmen. In Frankreich entstand auf der Grundlage der NES-Version die Gameboy-Variante. Projektmanager Frederic Markus (FM) stellte sich den Fragen der Playtime (PT).

PT: Die NES-Version von Star Wars gab es schon seit einiger Zeit. Wie lange haben Sie gebraucht, um die Gameboy-Version zu produzieren?

FM: Es dauerte ungefähr fünf Monate, bis wir Star Wars für den Gameboy adaptiert hatten.

PT: Diese Aufgabe haben Sie sicherlich nicht alleine bewältigt. Wer war denn noch daran beteiligt, und was für Aufgaben hatten die einzelnen Leute?

FM: Die Programmieraufgabe wurde von NMS SOFTWARE, einer englischen Firma, übernommen. Zwei Programmierer, von denen einer Musiker ist, der auch die Sound-Routinen entwickelte, zwei Grafiker und ein Entwicklungsmanager bei NMS waren an dem Projekt beteiligt. Letztlich auch meine Wenigkeit. Ich war der Projekt-Manager bei UBI-Soft und kümmerte

mich um die Koordination.

PT: Wie heißen denn die Leute?

FM: Es tut mir leid, aber die NMS-Leute sind ein wenig scheu und wollen ihre Namen nicht preisgeben.

PT: Was halten sie für den größten Unterschied, den Star Wars zu anderen Gameboy-Spielen hat?

FM: Die Größe der Landkarten, die Anzahl der Levels und deren grundsätzliche Verschiedenheit machen Star Wars zu einem riesigen Spiel. Faktisch ist es eines der größten Spiele für ein 128-KByte-Cartridge. Es gibt horizontal scrollende Sequenzen, zum Beispiel in der Cantina oder den Hangars, 3-D Levels, in denen man einen X-Wing steuert, und ein Shoot'em Up in der Schlußsequenz. Außerdem sind auch die Grafiken und Musikstücke für ein Gameboy-Spiel sehr beeindruckend. Als Krönung des

Ganzen wurde nichts aus der NES-Version herausgelassen.

PT: Haben sie irgendwelche Unterstützung von Lucasfilm bekommen, die auch die Filme produzierten?

FM: Ja. Lucasfilm hat uns sehr gut unterstützt. Sie haben uns einige Artworks, wie zum Beispiel Logos, und die ganze John Williams Musik zum Film geschickt. Außerdem stellten Sie uns die ganzen Original-NES-Grafiken im PC Format zur Verfügung. Wir bekamen zwar auch einen Prototyp des NES-Spieles zusammen mit einer ausführlichen Beschreibung, leider aber hat das Spiel keinen Cheat-Modus. So mußten wir dummerweise das komplette Spiel ohne irgendwelche Tricks durchspielen, bevor wir mit der Umsetzung beginnen konnten. Wir mußten natürlich sicher gehen, daß wir nichts vergaßen. Und Sie können mir glauben, daß es verdammt schwierig war, Star Wars durchzuspielen. Den Death Star zu vernichten ist kein Stück Kuchen.

PT: Wie haben Sie es geschafft, die Atmosphäre des Films in das Spiel zu packen?

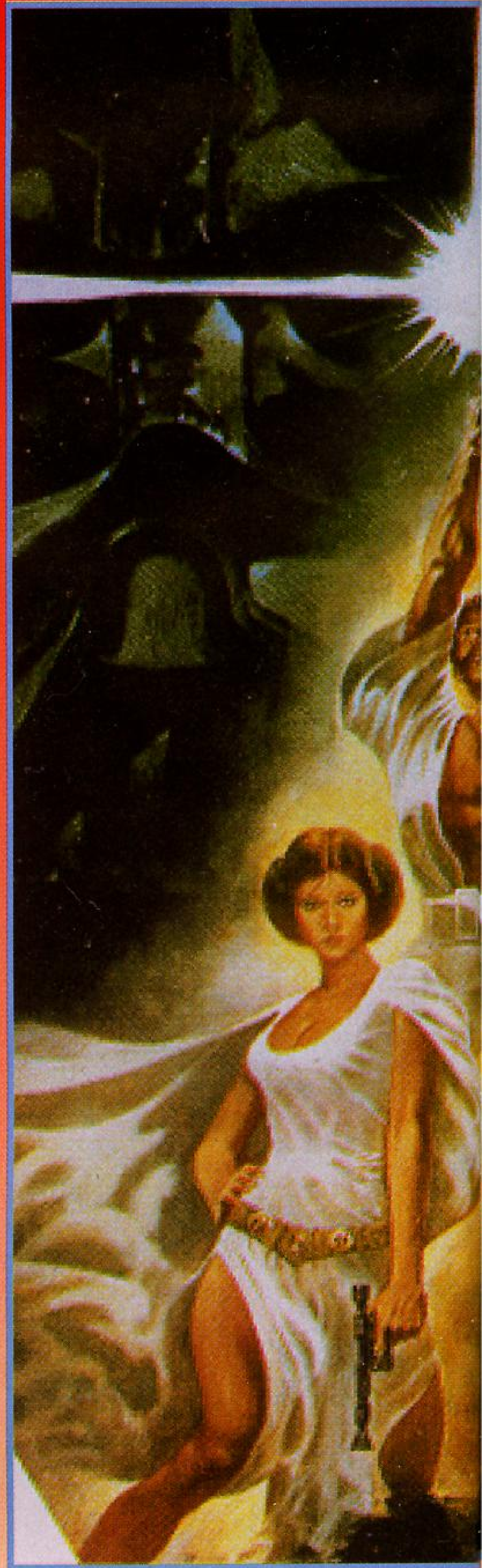
FM: Wir haben uns den Film dutzende Male angesehen und fühlten uns am Schluß wie Luke Skywalker höchstpersönlich.

PT: Der Schwarz Weiß Screen des Gameboys kann ja nur sechzehn Graustufen darstellen. Wie kamen die Grafiker damit zurecht?

FM: Es war äußerst schwierig. Einige der Original-Grafiken mußten geändert werden, damit sie überhaupt auf dem Gameboy-Screen zu sehen waren.

PT: Was bereitete Ihnen am meisten Kopfzerbrechen bei der Umsetzung?

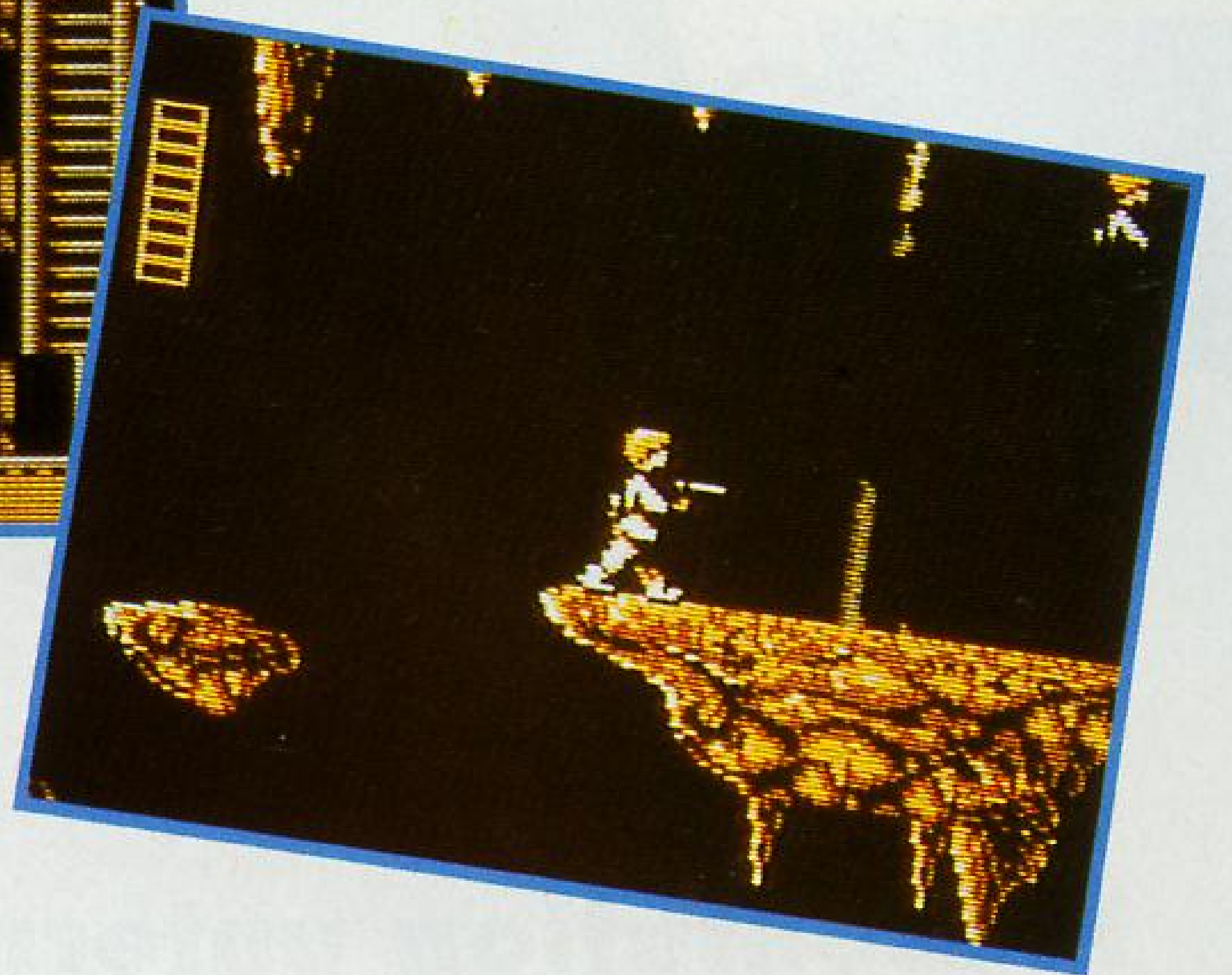
FM: Am schlimmsten war es, daß das ganze Spiel auf einem 1 MBit Cartridge untergebracht werden



THE JOURNALS



In die Rolle von Luke Skywalker versetzt, erwartet jeden ein komplexes Abenteuer, daß mit allen möglichen Spielarten gespielt ist.



OF STAR WARS



mußte.

PT: Das Spiel ist ja insgesamt sehr gut gelungen, doch was gefällt Ihnen am meisten daran?

FM: Es ist sehr gut spielbar, es gibt sehr viel Abwechslung und es werden neben guten Reflexen auch die grauen Zellen gefordert.

PT: Gab es irgendwelche größeren Probleme bei der Entwicklung?

FM: Die Grafik bereitete uns einige Probleme, und einige Grafiken mußten geändert werden. Beispielsweise ist der Laser größer als in der NES Version und schwarz, damit er auf jedem Hintergrund gesehen werden kann. Einige Plattformen mußten mobil gemacht werden, damit der Spieler erkennen kann, wohin er springen kann. Außerdem mußten die Jungs von NMS Software ständig ihre Kompressions-Routinen überarbeiten, um die ganzen Daten auf dem Modul unterzubringen. Zweimal ist bei NMS Software die Festplatte abgestürzt.

Überhaupt waren die Entwicklungssysteme sehr absturzträchtig, doch wenn man sie mit einem Joystick behämmerte liefen sie wieder. Ernsthaft, das stimmt wirklich!

PT: Was spielen Sie denn in Ihrer Freizeit?

FM: Die Jungs spielen 2-3 mal die Woche Space Quest, und außerdem laufen sie ab und zu in einem Gebäude

rum, das an den Aliensfilm erinnert, tragen Infrarot-Pistolen und beschießen sich gegenseitig. Ich beschäftige mich gerne mit Blue Byte's Pro Tennis Tour auf dem SNES, allen Konami und Capcom-Spielen auf allen Konsolen. Außerdem bin ich ein Fan von Chris Hülsbeck.

PT: An was arbeiten Sie im Augenblick?

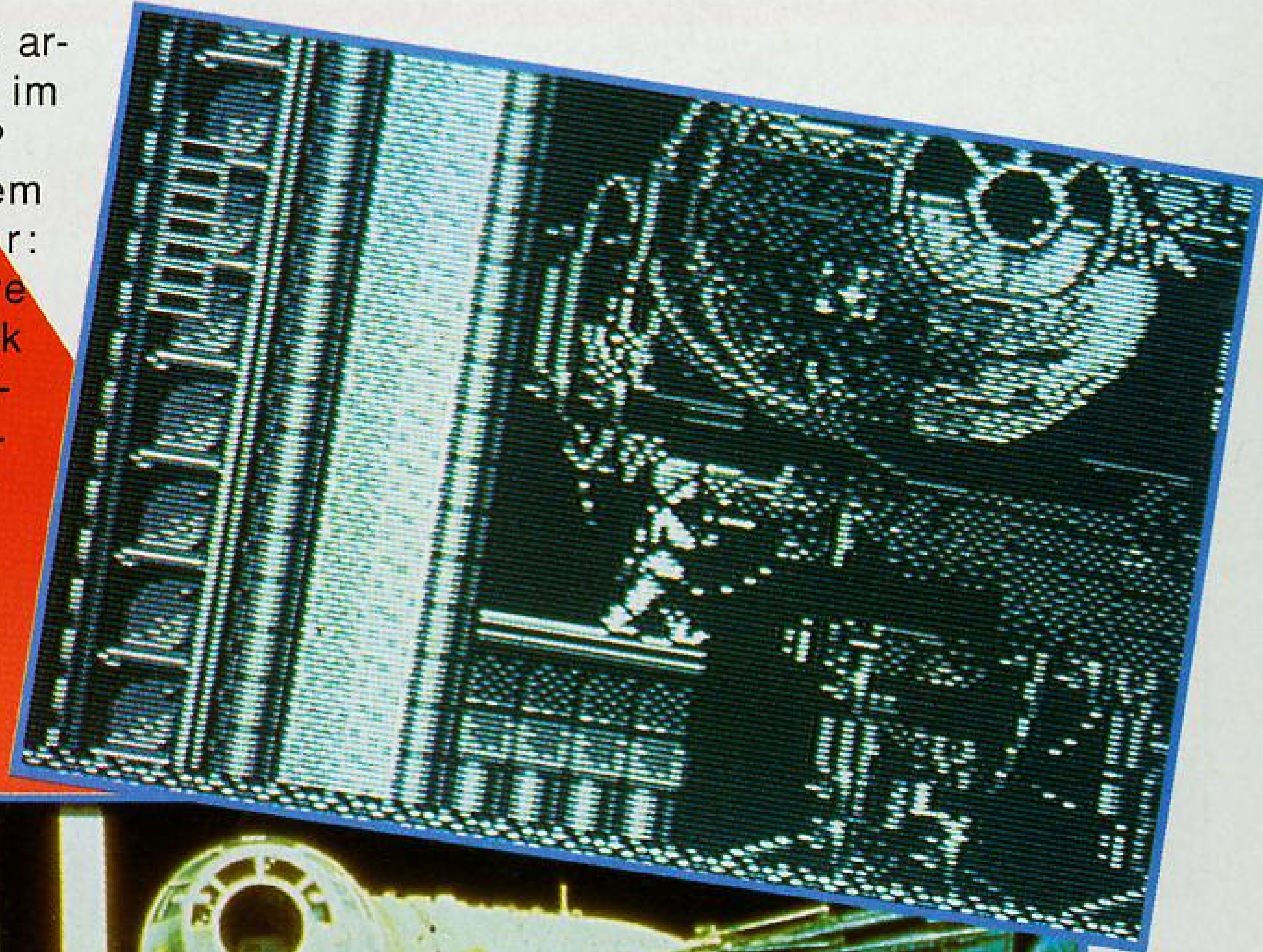
FM: An dem Nachfolger: The Empire Strikes Back wird fantastische Grafiken und unglaubliche Action bieten, wie man sie nie zuvor

auf dem Gameboy gesehen hat.

PT: Gibt es noch irgend etwas, daß sie unseren Lesern mitteilen wollen?

FM: Ich hoffe, daß Euch das Spiel gefällt!

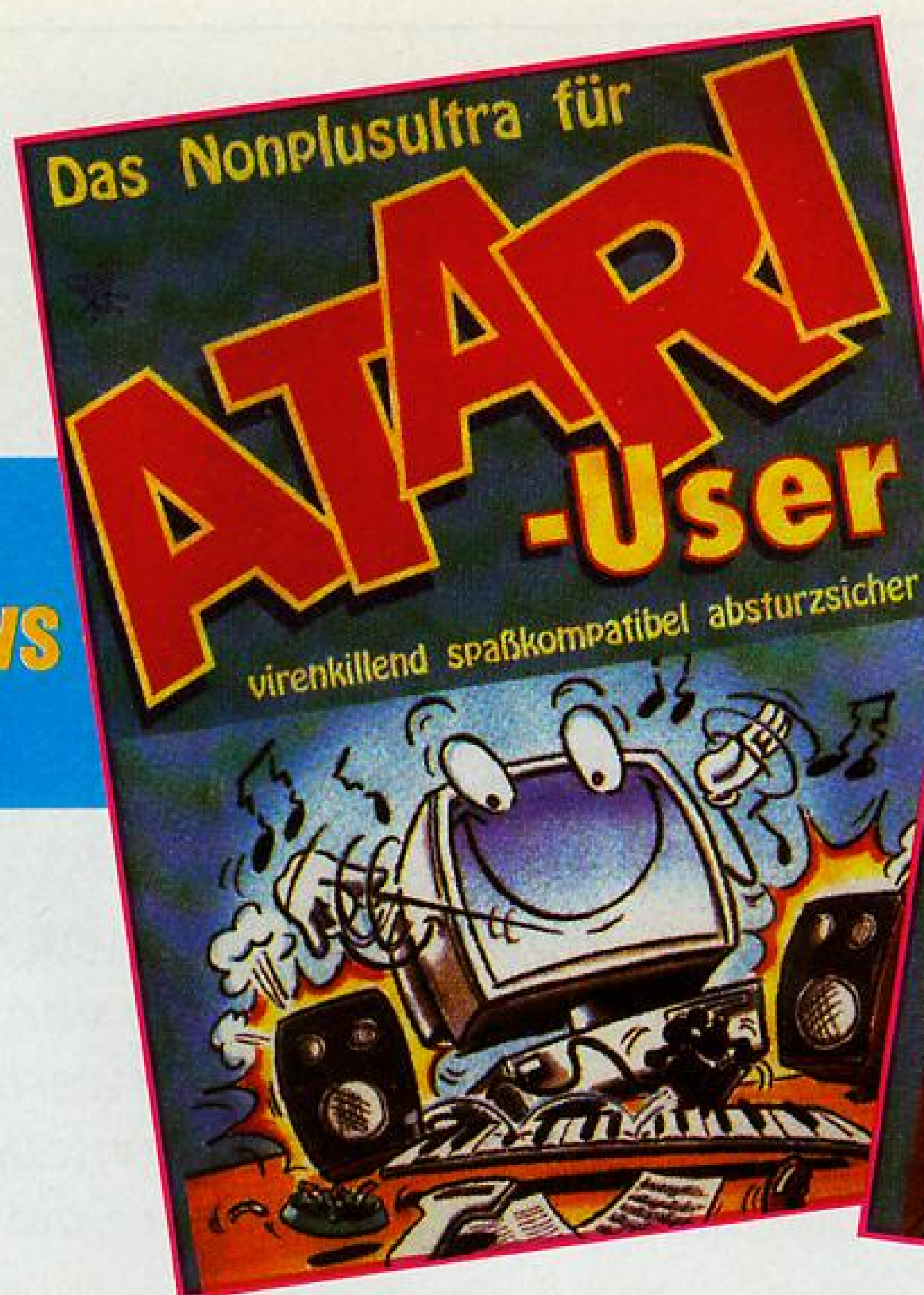
PT: Vielen Dank für das Interview!



Mit den geringen Mitteln eines Gameboys (16 Graustufen), wurde hier trotzdem eine hervorragende Filmumsetzung geschaffen.

NEWS of the World

NEWS



Präsentation unterm Schirm

Anlässlich einer großangelegten Produkteinführungskampagne, lud Selling Points zur großen L.O.V.E.-Fete. Zum ersten Male wurde "Legend of Valour" in Deutschland offiziell vorgestellt. Martina Strack hatte aus diesem Grunde alles was Rang und Namen in der Schreiberszene hat zum Intensivspiel geladen.



Über drei Stunden folgte man dem Geschehen am Screen. Was wir davon halten und ob sich der Aufwand lohnte, das erfahrt Ihr bereits in dieser Ausgabe.

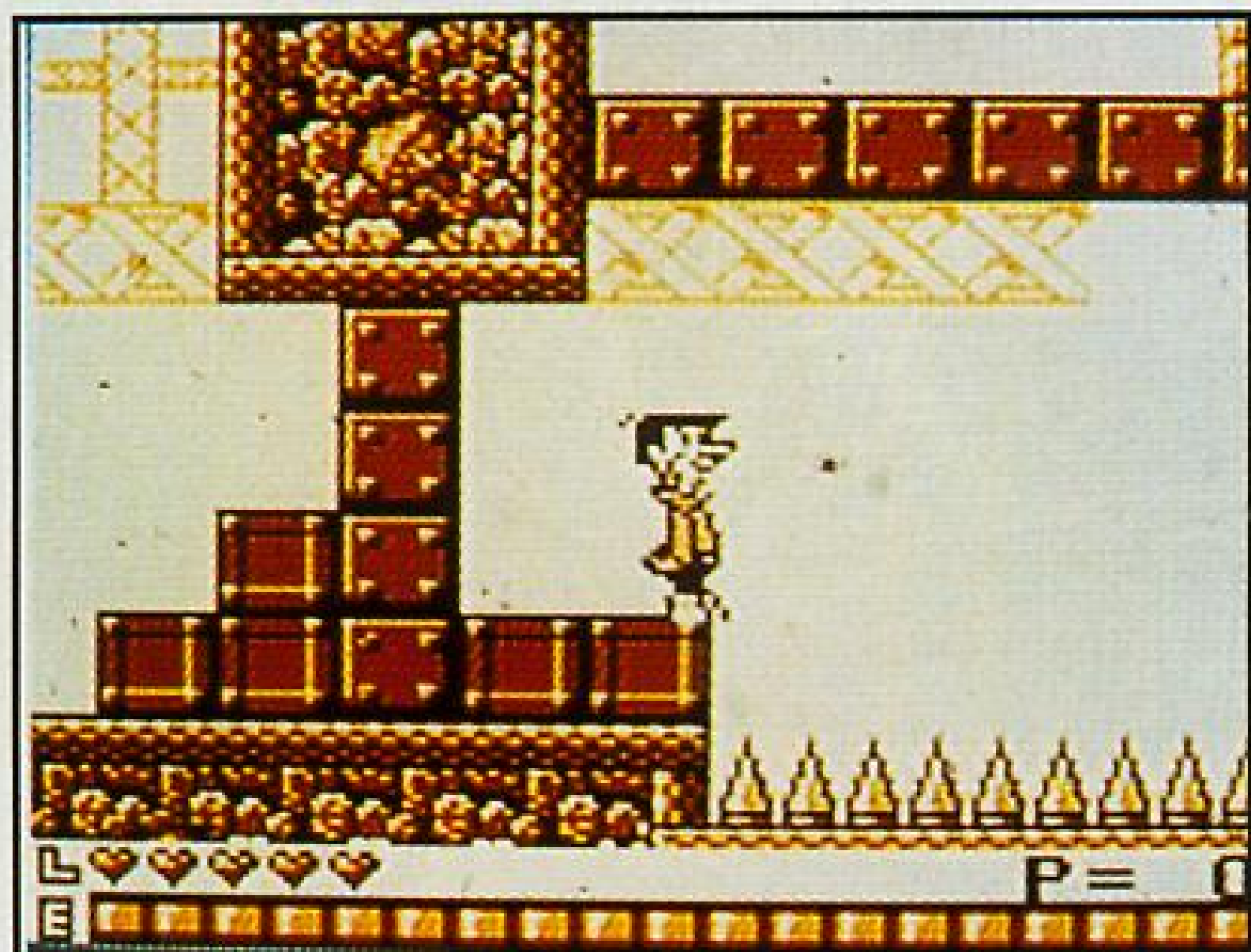
(ts)

Eichborn Fun-Books

Nonstop-Fun bieten die Bücher "Das Nonplusultra für PC-User" und, man lese und staune, "Das Nonplusultra für Atari-User". Wer schon immer alles über sein System wissen wollte, der ist hier fehl am Platz. Wer die Bit-Manie aber nicht ganz so ernst nimmt, der wird hier fündig werden. "Virenkillend, spaßkompatibel und absturzsicher", so der Cover Text in der Atari-Version, erhält man eine witzige bis karikierende Charakterologie und Typologie der jeweiligen User, ihrer Vorlieben, Abneigungen, Marotten und Verrücktheiten. Gerade zur bevorstehenden Weihnachtszeit ein ideales Geschenk für Freunde und Kollegen.

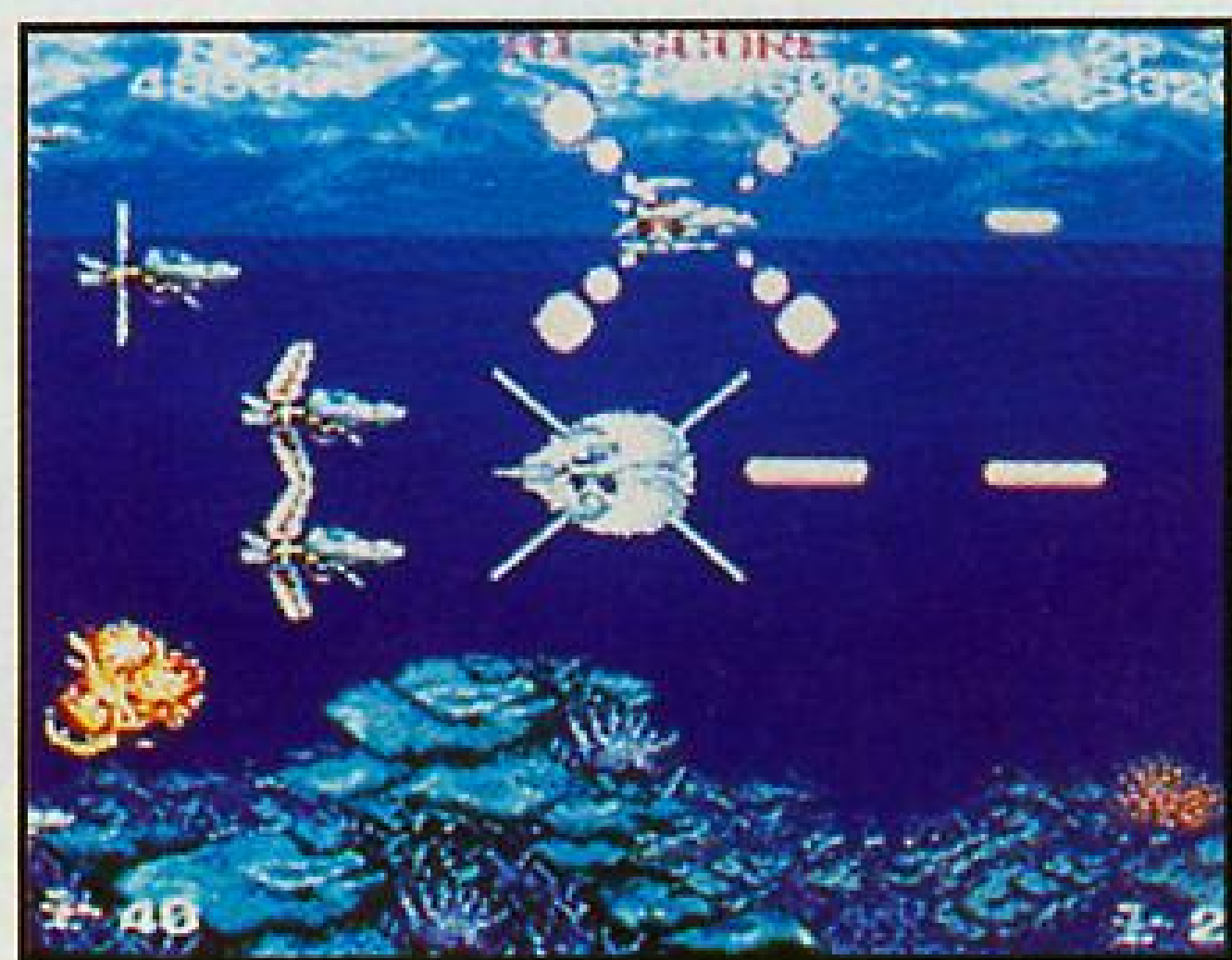
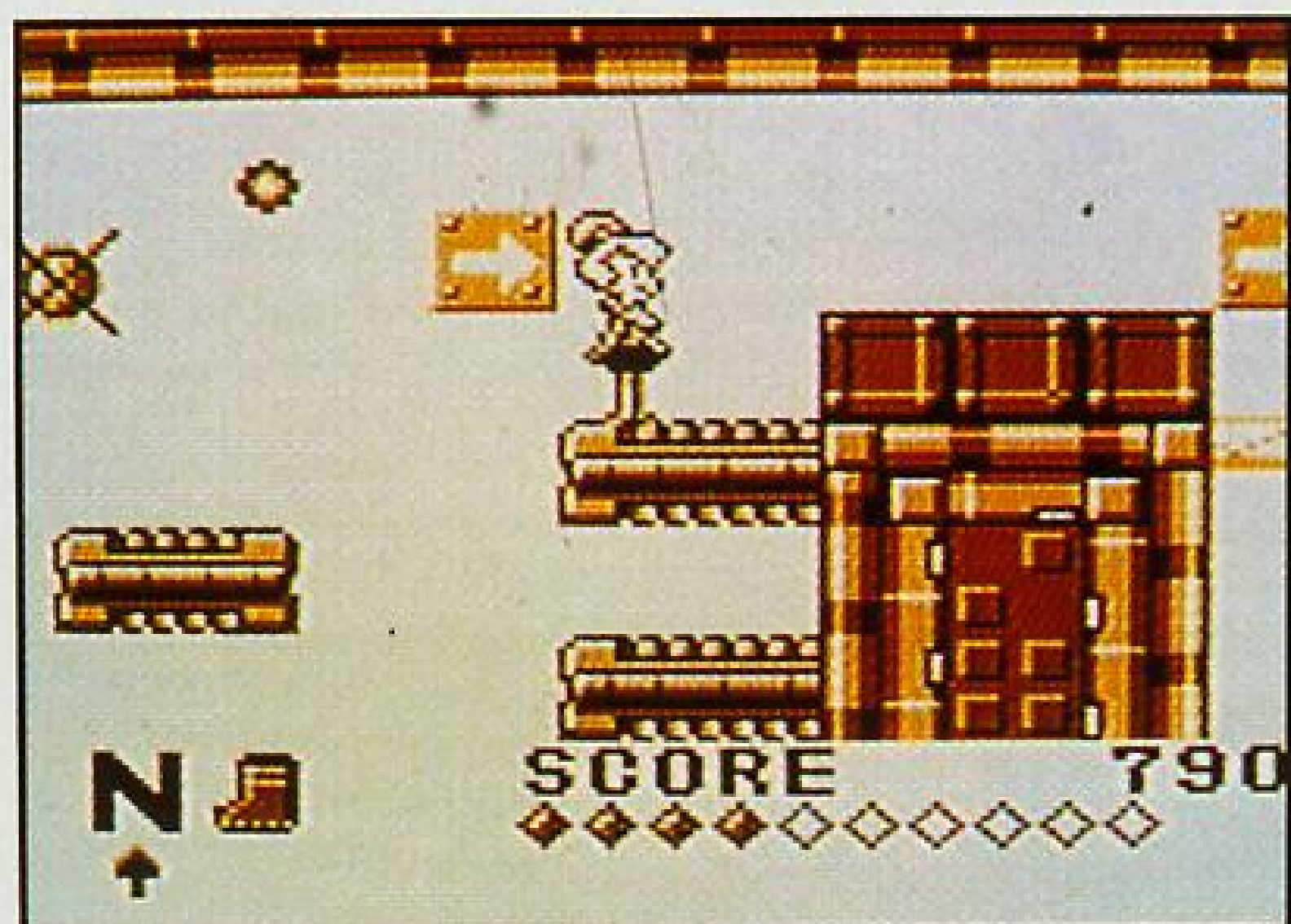
(ts)

ERSTE SHOTS

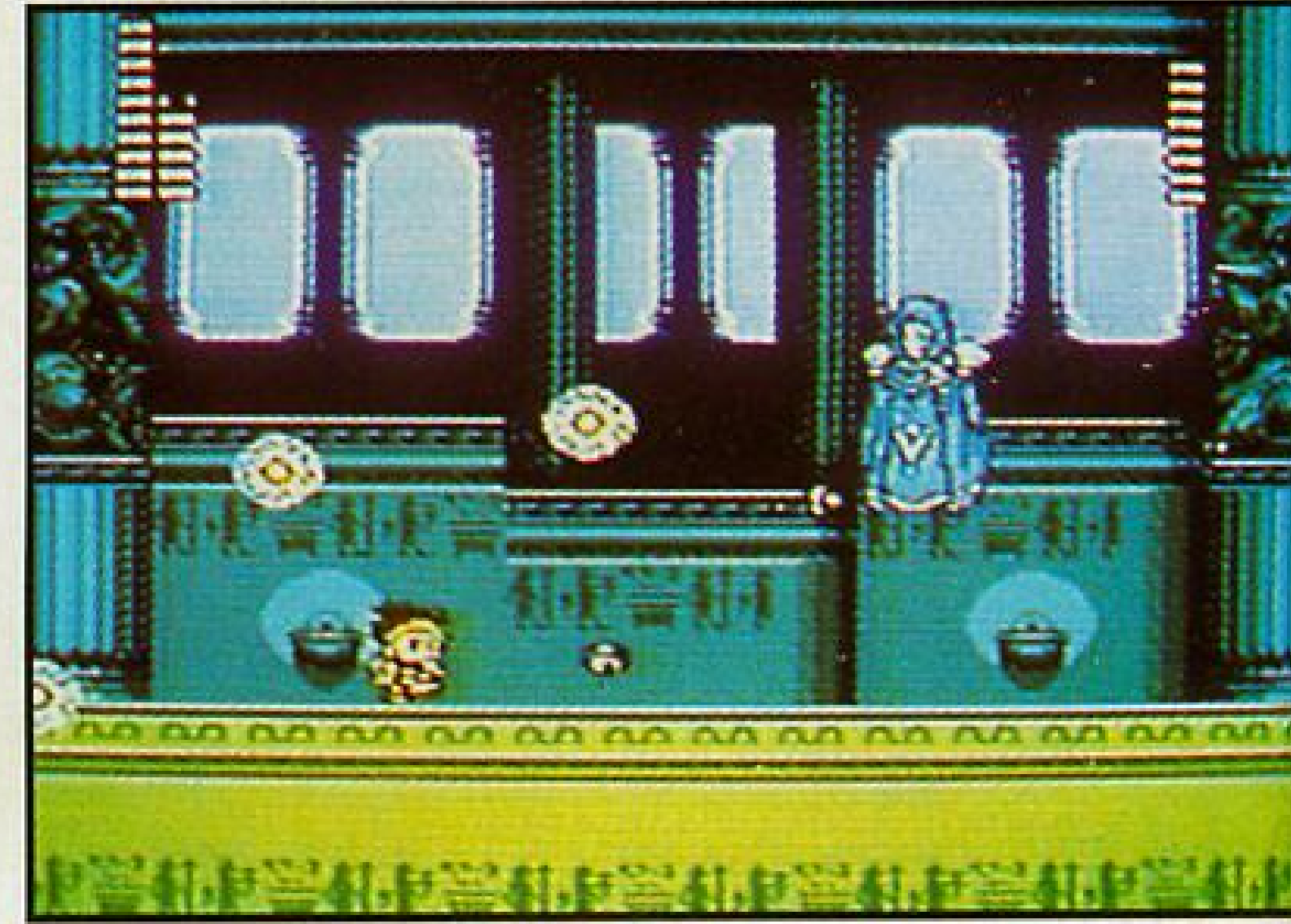
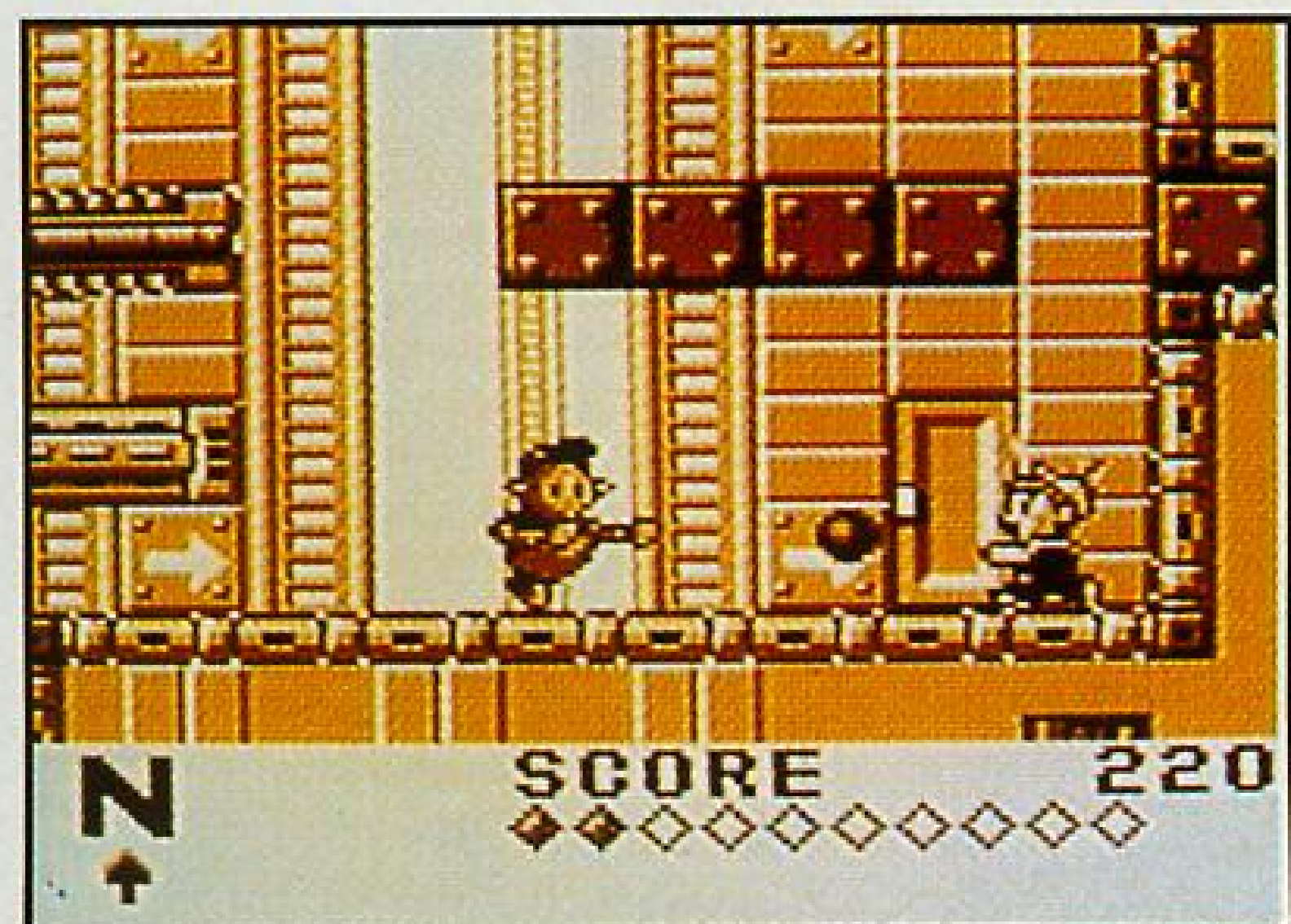


Bomikos Videospieldabteilung hat zwei neue Titel in der Mache. "The Jetsons", Amerikas beliebteste Comic-Familie (Familie Feuerstein belegt Rang zwei) für den Gameboy und "Little Samson" für das NES, der nichts mit unserem Sesamstraßenfreund gemein hat. Bereits in einer der nächsten Ausgaben werdet Ihr ausführliche Härtetests zu den einzelnen Produkten finden.

(ts)



Links: 3 Bilder The Jetsons,
Mitte: 4 Bilder Darius Twins,
Rechts: 3 Bilder Little Samson.



Das große Fantasy-Abenteuer
dieses Winters.

SPELLCRAFT™

ASPECTS OF VALOR



Erhältlich für PC

Das Universum steht still. Das moderne Terra und die magische Welt Valoria sind kurz vor ihrer Vernichtung. Unermesslich Kräfte suchen die Zerstörung, werden die Welten zerreißen. Erzmagier treiben ihr rücksichtsloses Spiel. Nur eine Hoffnung gibt es noch: Die Magier müssen aufgehalten und die Reiche vereint werden. Die Hoffnung zweier Welten ruht auf IHNEN...

Bereisen Sie Terra auf der Suche nach Verbündeten. Sammeln Sie dort Zutaten für Ihre Zauber und üben Sie schließlich Ihre Magie im Kampf gegen die valorischen Erzmagier.

- Feine, detaillierte Grafik in 256-Farben-VGA
- Echtzeit-Kämpfe im Reich der Magie
- Bezaubernde Musik und Soundeffekte

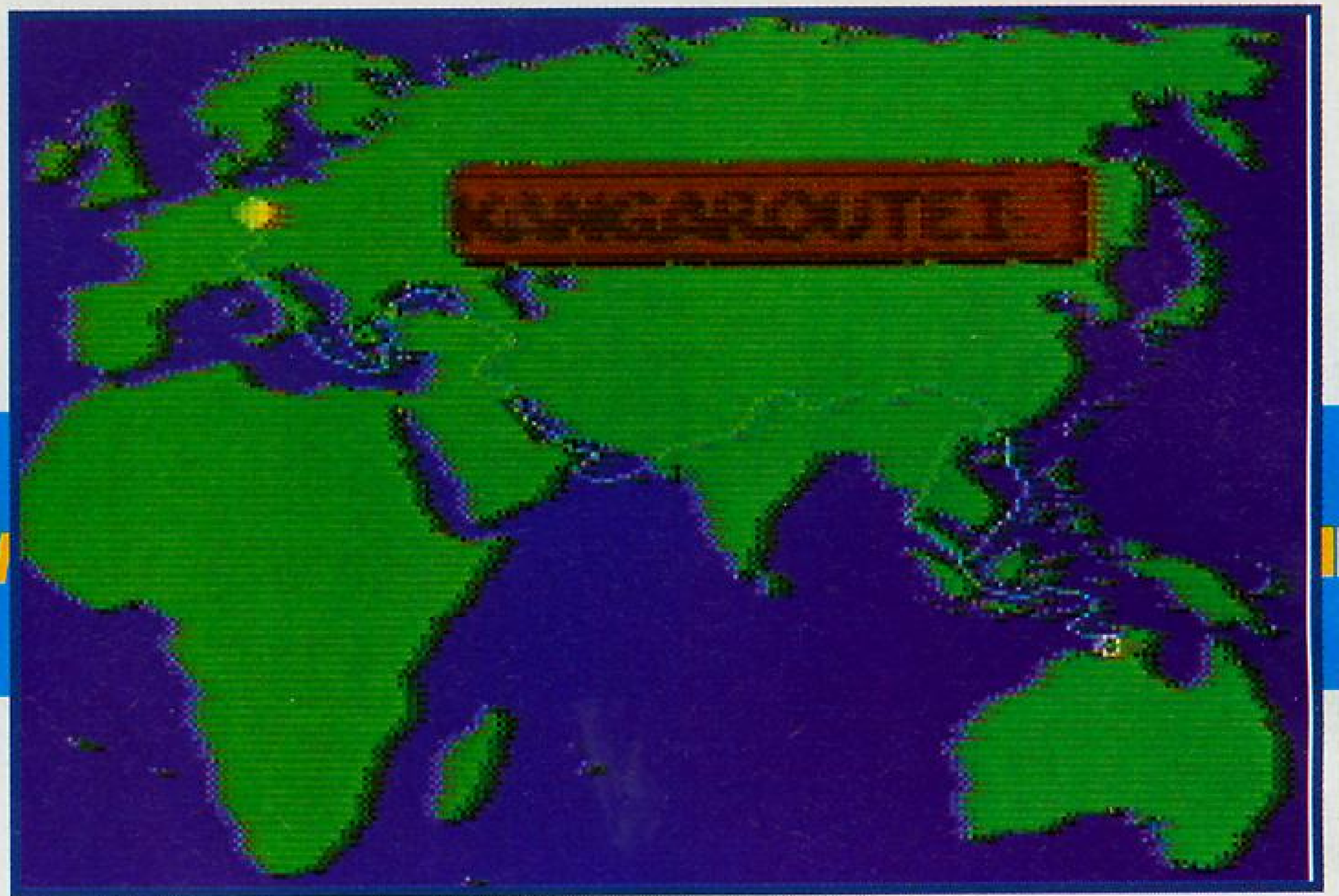
UBI SOFT GmbH

Aktienstraße 62
W4330 - Mulheim / Ruhr
Tel 208 44 52 05
Fax 208 44 52 87

ASCIIWARE

© ASCII Entertainment Software, Inc. Asciiware and SpellCraft are trademarks of ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. All brand names and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders. Screen shots on PC.

NEWS of the World



KANGARUDY 2

C64 Fans sollten sich ab Weihnachten auf einen neuen Geschicklichkeitshit gefaßt machen. Kangarudy wird in einer erweiterten Version zum Preis von knapp DM 40 erscheinen. Durch eine originelle Spielidee und spaßfördernden Zweispielermodus hebt sich Kangarudy 2 deutlich von den übrigen Neuerscheinungen für den C64 ab. Zeichentrick-Animation und sechs verschiedene Teilspele sorgen für Spielspaß pur, wie ihn C64-Fans seit Creatures nicht mehr erlebt haben. Sieben verschiedene Soundtracks und über 100 Bestenlisten runden das Vergnügen ab. Wenn jemandem die 30 verschiedenen Level nicht genug sind, kann er sich mit dem komfortablen Level-Editor neue Routen kreieren. Erscheinen wird das Spiel bei HAIP Software, wo schon Titel wie UGH!, Rock'n'Roll und Danger Freak entwickelt wurden. In der nächsten Ausgabe der Playtime wird ein ausführlicher Test über die Qualitäten Aufschluß geben.

(hi)

Neues für den C64

Ready Soft wird in Kürze "Wrath of the Demon" für die alte Brotkiste veröffentlichen, endlich mal wieder ein erwähnenswertes C64 Spiel. 150 Action-Screens, mit 50 Riesen-Monstern und 1,5 MB Grafiken erfüllen den Screen mit 16 Farben und sehenswertem Mehrfach-Parallax-Scrolling. Knapp fünfzig Märker wird man investieren müssen, um Anfang Dezember dem Adventure-Fieber verfallen zu können.

(ts)

Adventure Spiele

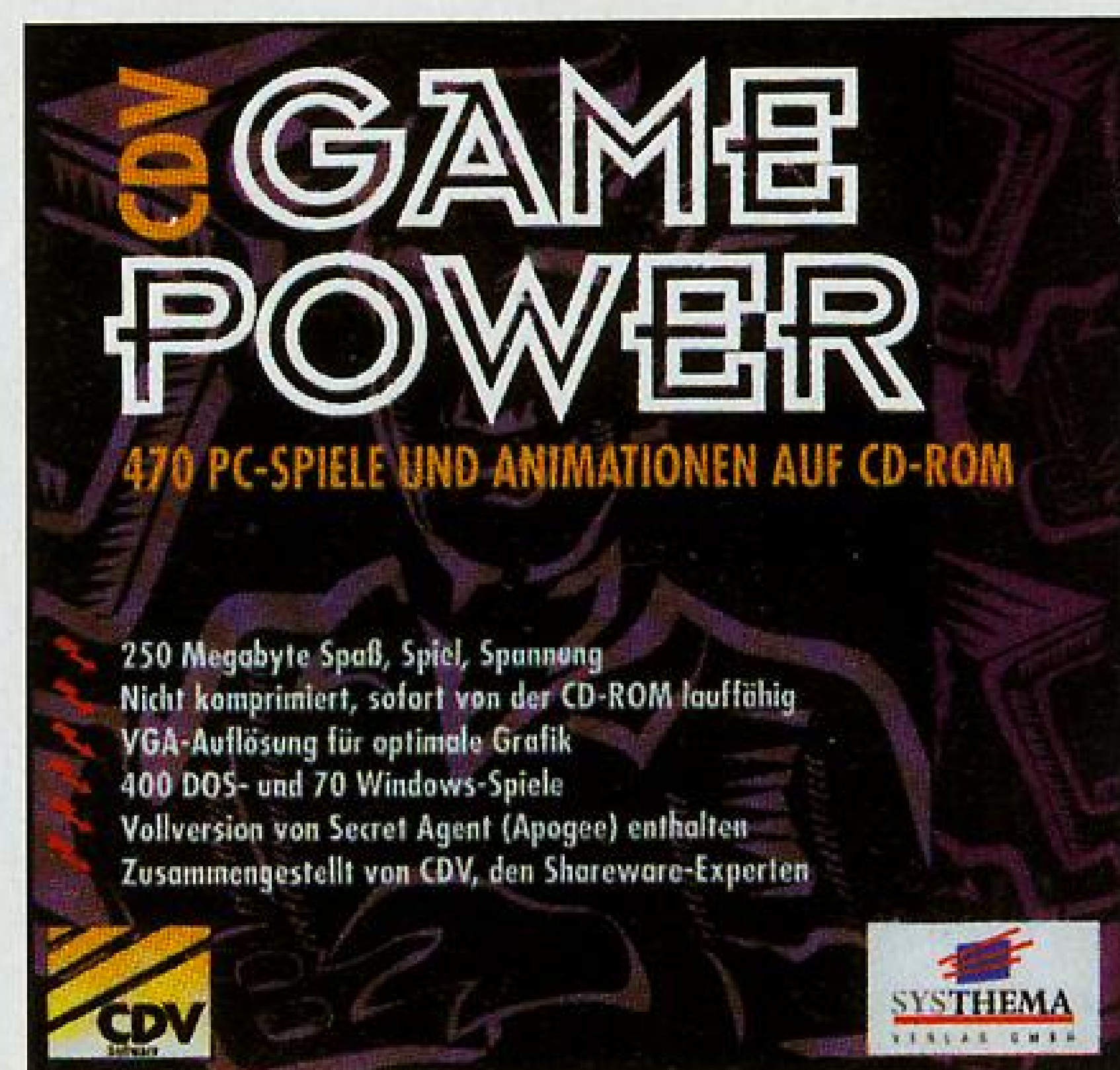


Im 'deutschen taschenbuch verlag' (dtv) erscheint in Kooperation mit Beck Software eine Adventure-Sammlung. Unter dem Titel "Die zehn besten Abenteuerspiele auf dem Sharewaremarkt", erscheint das Buch mit einer 3,5" Diskette zum Preis von 39,80 DM. Auf der Diskette befinden sich dann die Programme Aldo (Jump'n Run), Arctic Adventure (Abenteurer), Boulders (Sammlerspiel), Captain Comic (Abenteurer), Commander Keen (Weltraumspiel), Crystal Caves (Jump'n Run), Dark Ages (Abenteurer), Megaboulder (Sammlerspiel), Robot 2 (Grafikabenteurer) und VGA Sharks. Eigentlich nur für absolute Neueinsteiger in Sachen PC Spiele zu empfehlen, da es sich durch die Bank um unterhaltungstechnische Schmal Kost handelt. Andererseits sollte man für DM 4,-/Spiel (+evtl. Sharewaregebühr) auch keine zu großen Ansprüche stellen.

(ts)



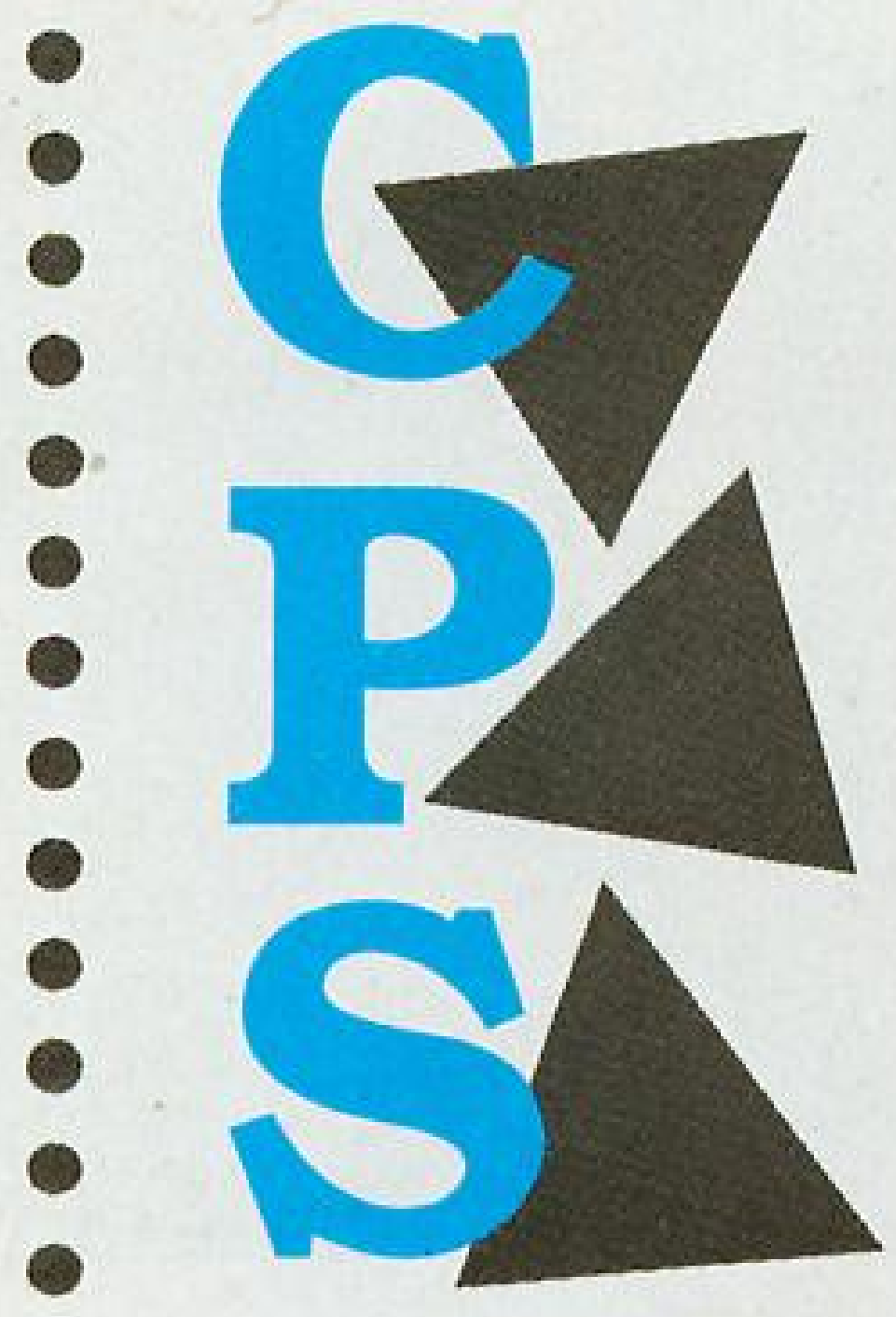
CD-Rom Software



Ihr habt ein CD-Rom Laufwerk aber es mangelt an der geeigneten Software? Wie wäre es zum Einstieg mit einer der umfassendsten Spielesammlungen der Neuzeit? Auf 250 MB findet Ihr auf dieser außergewöhnlichen CD 470 PC-Spiele und Animationen. CDV Software, im Markt schon seit langem als Anbieter von Shareprodukten bekannt, bringt mit CDV Game Power 400 DOS- und 70 Windows-Spiele in

VGA Grafik. In Anbetracht der derzeitigen Null-Lage in Punkto Eigenentwicklungen für dieses neue Speichermedium, absolut empfehlenswert für alle CD-Rom User.

(ts)



CPS Computer Distribution GmbH, Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70, Tel. 040 - 656 99 80, Fax 040 - 656 79 69, ACTOR Mailbox 040 - 656 69 61
Schweiz: Wyrch Trading SA, 189, route de Veyrier, 1234 Vessy, Tel. 022 - 784 33 83, Fax 022 - 784 28 66
Schweiz: Wyrch Trading AG, Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern, Tel. 041 - 57 49 57, Fax 041 - 57 30 85

Trio Infernale!

Teuflich gut, die neuen von CPS. In Satanskreisen wird's geflüstert und diabolische Begeisterung macht sich breit. Ein MultiMediales Fegefeuer. Digitale Aufzeichnungs- und Wiedergabemöglichkeiten, CD-ROM Schnittstelle und massenhaft Software, auch auf CD. Das neue Teufelswerk von CPS.

Machen Sie Ihrem Händler die Hölle heiß!

SOUND BLASTER

Junior

SOUND BLASTER 2.5

SOUND BLASTER PRO 4.0

NEWS of the World

NEWS



Manni und die Play Time



Jo, es stimmt. Szenepapst und Spieguru Manfred Kleimann schreibt, in noch unregelmäßigen Abständen aber dafür exklusiv für die Play Time. Erkennlich an dem Kürzel (M.K.) Auf dem Foto, Manni ist der etwas größere Herr, sieht man ihn mit einem seiner immer noch zahlreichen Fans.

(ts)

Neuer Arbeitgeber

Für viele überraschend, wechselte der ehemalige Produkt-Manager aus dem Hause Rainbow-Arts, Ralph Stock, zu der Reutlinger Firma COMAD. Dort betreut er deren neueste Projekte. Bekannt geworden durch "Das Erbe", welches im Auftrag des Berliner Umweltbundesamtes konzipiert und entwickelt wurde, heißt die aktuelle Produktion: Das Sony Game. Ein Jump'n Run rund um die Produkte des Unterhaltungsmultis, welches zum Selbstkostenpreis von DM 3.- unter die Leute gebracht wird. Eine neue Art der Produkt und Imagewerbung, die nach Aussagen von Friedrich Petry, Mitgeschäftsführer bei COMAD, aufgrund ihrer Intensität, wer sieht schon mehrere Stunden Kinowerbung und beschäftigt sich dann auch noch spielerisch mit der Thematik, Vorteile gegenüber "herkömmlichen Werbemedien, wie zum Beispiel Kino und Zeitung, hat.

(ts)

FLIGHT OF THE INTRUDER

Der Super-Simulator der F-4 Phantom für jeden AMIGA (extra Features mit Speichererweiterung). Phantastische Grafik und Spitzentests (blättern Sie 'mal nach!). Bei uns komplett mit farbiger Einsatzkarte und dem 228-seitigen DEUTSCHEN Handbuch für phantastische.....49.90

Steigenberger Hotel Manager
Der Hitparaden-Stürmer jetzt bei uns für den AMIGA zum Superpreis: Amiga nur 49.90

Probleme mit Ihrem Disk-Drive?
Oft ist nur der Schreib-Lesekopf verschmutzt. Wir haben ein Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke das Ihr Laufwerk schont, aber dem Schmutz mit einer speziellen Reinigungsflüssigkeit zu Leibe rückt.
Jetzt nur 7.90

Info & Bestellung
1. Über Telefon: 0911 / 288286
2. Über FAX: 0911 / 268973
3. Über Kuli und Postkarte.

Bundesliga Manager Professional
Jetzt auch für den PC (VGA) und natürlich AMIGA. Spitzen Tests und bei uns jetzt zu dem Preis: Für AMIGA 65.90

Der Management-Hit:
Wir haben ihn: Original mit allem Drum und Dran: Football Manager World Cup Edition (ST oder Amiga) 29.90

Starglider Teil 1 und 2
Super 3-D-Grafik und große Handlungstiefe. 2 Spitzenprogramme zum Preis von einem: DM49.90
Beide Teile für ATARI ST

Schneider CPC
Klar haben wir auch für den Schneider jede Menge Programme. Fordern Sie doch 'mal uns ausführliche Sonderinfo an. Hier gleich ein paar Hits:
CPC Cass:
Antirad 9.90 Bactron 9.90 C.Chess 9.90
Expl.Fist 9.90 M.G.T. 9.90 Nemesis 9.90
Zolds 9.90 Aliens 9.90 Zorro 9.90
Paketpreise:
Je 5 Programme nur 39.90, alle 9 59.90

OOOPS - UP
Sicher haben Sie schon von dem Action-Hit von Demonware gehört. Sie können sich jetzt auf Ihrem Amiga durch diese 100 Level kämpfen für schlappe DM19.90

King's Quest 4 für 39.90?
Original von Sierra mit allem Drum und Dran. Für jeden AMIGA mit IMB. Natürlich mit toller 3-D-Grafik und dem TS-Preis von 39.90

Apprentice
Das Original für Ihren AMIGA. Hitstern bei vielen Tests; - bei uns nur DM 19.90

Versuchen Sie doch 'mal diese AMIGA-Hits günstiger zu bekommen

Crystals of Arborea..... 29.90	Colossus Chess X.....19.90
Z-Out.....29.90	OOOPS Up (Der HIT).....19.90
Quartz (Der HIT)..... 19.90	3-D-Pool (Simulation)..... 19.90
Tetra Quest (Arcade).. 19.90	Shadow of the Beast 2..... 39.90
Internat. 3-D-Tennis... 19.90	Nevermind..... 19.90
Hollywood Poker Pro... 19.90	Buck Rogers (kompl. Dt.)... 49.90
Barbarian 2 (Psygnosis) 39.90	Budokan..... 29.90
Master Blazer (HIT).... 29.90	Globulus (Der HIT)..... 19.90
Shinobi (Das ORIGINAL) 29.90	Ninja Spirit..... 29.90
Apprentice (HIT)..... 19.90	DUNE (deutsche Version)....49.90
E-Motion (HIT)..... 19.90	Fusion..... 19.90
Galaxy-Force..... 19.90	KING'S QUEST 4..... 39.90
10-Spiele Pack.....29.90	X-Out.....29.90
Interphase..... 19.90	Neuromancer.....19.90
Atomic Robokid.....29.90	Blood Money (DerHIT)..... 29.90
Legend of Faerghall.....39.90	Black Shadow (Arcade)..... 19.90
ISS (Incr.Shrinking S.) 29.90	Art of Chess (Schach)..... 19.90
Grand Slam Tennis..... 19.90	Oil Imperium dt.....29.90

Der Klassiker für Atari ST
Komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die Doomsday Papers an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen.....
HACKER II unser Preis jetzt: 19.90
The Doomsday Papers

Colossus Chess X
Sie suchen ein Schachprogramm der Spitzenklasse? - Mit 2-D und 3-D Darstellung und freier Änderung des Blickwinkels? - Mit modifizierbarer Eröffnungsbibliothek mit 11000 Zügen? - Mit 4 Schachfigurensätzen und unendlich vielen Spiellevel? - Haben wir! Für jeden Amiga jetzt bei uns nur DM 19.90

Die Renner für Ihren AMIGA
Battle Command...29.90 Castle Master Compilication... 19.90
Finale...29.90 Hudson Hawk...19.90
MIG29 Fulcrum...29.90 Pang...29.90
Mega lo Mania...29.90 Harpoon...39.90
Shoot 'n up Constr...29.90 Nightshift...39.90
Great Courts 2...39.90natürlich alle Deutsch

Diskbox für 9.90 ???
Genau richtig gelesen: Bei uns gibts für 3.5" Disketten eine tolle Diskbox mit Schloß und Deckel im Rauchglasdesign für ca. 40 Disks für aufgeräumte DM9.90

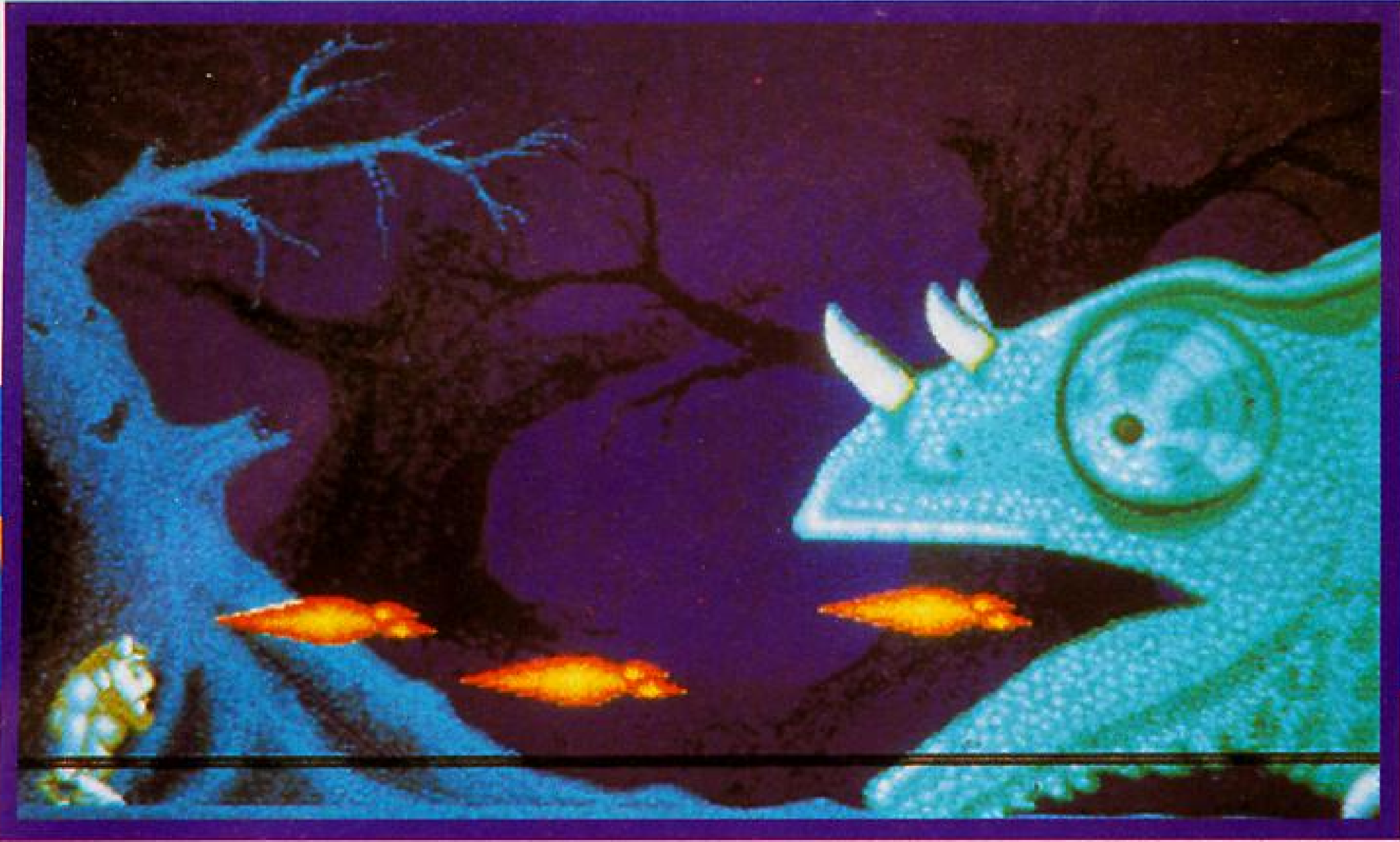
Die Hits von Psygnosis
Daß Psygnosis für phantastische Grafiken berühmt ist, wissen Sie sicher. Aber daß Sie die neuen Hits jetzt bei uns zu den günstigen TS Preisen bekommen ist neu. Wir haben für AMIGA:
Shadow of the Beast 2.....39.90
Barbarian 2.....39.90

Turtles 2 (the coin-op Version)
Die NEUEN Turtles in der Spielhallen-Version (DEUTSCHE Anleitung) jetzt für Ihren G&A auf Disk nur 19.90

T.S. Datensysteme

DENISSTR 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 0911/288286

NEWS of the World



EVOKER

Nun kommt er doch. Aus dem noch relativ jungen Softwarehaus Defcom, kommt ein neues Jump'n Run, welches wir Euch in der Ausgabe 10/92 schon kurz vorgestellt haben. Hier findet Ihr nun die ersten Bilder, die auf mehr hoffen lassen. (ts)



AMIGA-Hits für : 15.90

Wir haben die DEUTSCHEN Hits für Ihren AMIGA:

Danger Freak	15.90
Oil Imperium	15.90
Botics	15.90
Wicked	15.90
Impact (Der HIT)	15.90
7 Gates of Jambala	15.90
X-OUT	15.90
Nightbreed (Movie)	15.90
Plotting	15.90
Football Simulation	15.90
Tip Off	15.90
Munsters	15.90
Alpha Waves	15.90
Grand Monster S...	15.90
Turrican 1	15.90
Deflector	15.90
Wild Wheels	15.90
Loopz	15.90
Sly Spy	15.90
Blue Angel	15.90
Night Breed Action	15.90
Pop Up	15.90
Garrison	15.90
Xenon 2	15.90
Mystical	15.90
Bad Company	15.90

The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt ~~29.90~~ für nur **29.90** für Ihren AMIGA bekommen können!



C-64 Superpack

Mit deutscher Anleitung und 4 Superhits: 4th & Inches, Fast Break, Grand Prix Circuit, Blue Angels auf Disk nur **29.90**

Info & Bestellung

- Über Telefon: 0911 / 288286
- Über FAX: 0911 / 268973
- Über Kuli und Postkarte.

PC-Software zu unglaublichen Preisen

Portal (Adventure)	29.90
Tau Ceti (Arcade-Adventure)	19.90
Psycho (Adventure zum Film)	29.90
Black Monday (Börsen-Adventure)	29.90
Chuck Yeager's AFT (Flug-Sim.)	29.90
...er Automate	...

Lemmings

Wir haben die ORIGINAL LEMMINGS mit deutscher Anleitung und allem Drum und Dran für **AMIGA 45.90 ATARIST 45.90 PC 49.90**

Electronic-Arts Titel für ATARI ST:

Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:

Bards Tale 1	15.90	Fusion	15.90
Marble Madness	15.90	Music Construction	15.90

Turrican 2 Das Original

Ob Sie's uns glauben oder nicht, wir haben den Dauerrenner fast aller Hitparaden zu einem fantastischen Preis:

C-64 Disk	25.90
Atari ST	39.90
Amiga	39.90

C-64 DISK-SUPERHITS zu SUPERPREISEN

Schwarzenegger: TOTAL RECALL dt.	19.90
Oilimperium dt.	19.90
Winter Games	19.90
Super Pacman	19.90
Rodeo Games	19.90
Morpheus dt.	14.90
Bad Cat	14.90
Hollywood Poker	14.90
Turtles 2	19.90
Turrican 2	25.90
Der HIT: BATMAN THE MOVIE dt.	19.90
California Games	19.90
Arkanoid 2	19.90
To be on Top	14.90
Troll	14.90
Paperboy HIT	14.90
Bad Cat	14.90
Security Allert	14.90
Kick Off 2	19.90
Inner Space	14.90

Die aktuellen Hits:

Patrizier	PC 79.90	Amiga 59.90
Indiana Jones 4	PC 79.90	Amiga 79.90
Eye t. Beholder 2	PC 79.90	Amiga 79.90
Monkey Island 2	PC 79.90	Amiga 79.90
Civilisation	PC 89.90	Amiga 79.90
Hardball 3	PC 79.90	
Pushover	PC 59.90	Amiga 55.90
Ramparts	PC 69.90	
Sensible Soccer	PC 59.90	Amiga 49.90
EPIC	PC 59.90	Amiga 59.90

Geisha für AMIGA

Ganz schön aufregendes Adventure für Erwachsene; - tolle Grafik und natürlich in DEUTSCH; - für jeden AMIGA bei uns **19.90**

Keine ATARI ST Software?
Nicht bei uns! Wir haben jede Menge ST-Hits. Schauen Sie doch gleich 'mal nach:

Hacker 2 dt.	19.90
Nigel Mansel	19.90
Shadowgate	19.90
Apprentice	19.90
ST-Hits	9.90
Strike Wars	19.90
Strike Harrier	19.90
Beyond Zork	39.90
Starglider	29.90

Ihre Disketten sind so wichtig wie Ihr Computer. Sie brauchen Disketten. Klar! Sie wollen gute Disketten? (Mit einem Jahr Garantie?) Genau! Und Sie wollen möglichst wenig dafür bezahlen? Erst recht klar!!!

3.5" 2DD	10 Stück	8.90	5.25" 2D	10 Stück	4.90
	100 Stück	79.90		100 Stück	47.90
	200 Stück	155.90		200 Stück	89.90
	400 Stück	299.90		400 Stück	169.90
3.5" HD	10 Stück	15.90	5,25" HD	10 Stück	8.90
	100 Stück	149.90		100 Stück	79.90
	200 Stück	295.90		200 Stück	149.90

Alle unsere Disketten haben ein (1) Jahr Garantie! (Versuchen Sie das 'mal wo anders zu bekommen!) Und daß sich unsere Preise sehen lassen können werden Sie sicher schon bemerkt haben (TIP: Blättern Sie doch schnell Ihre Playtime durch und vergleichen Sie 'mall) Bestellen können Sie gleich mit dem Kupon (Postkarte, Brief oder FAX) oder per Telefon.

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 0911/288286

Vikings (Der Hit)
Wir haben für den Amiga KINGDOM OF ENGLAND 2 für nur **DM 69.90**

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf....." Disk nachstehende Programme per Nachnahme (+ Kosten 8,90) Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

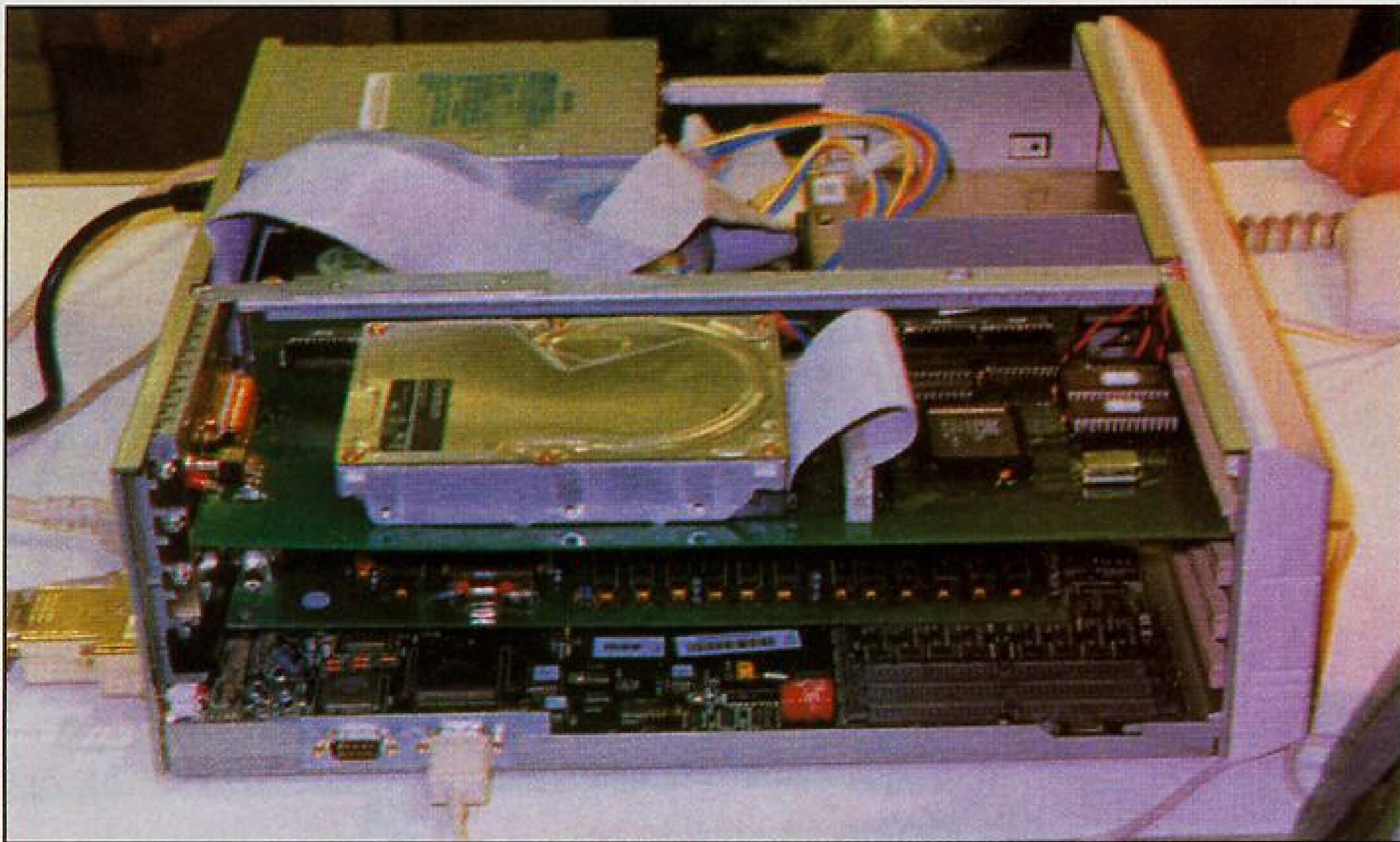
Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen Unterschrift

T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Z M A U B E R M E S S E

Wir schreiben das Jahr 1992. Messtechnisch steht die germanische Welt vor der großen Entscheidung. Zwei Messerfürsten, mit jeweils neuen Konzepten, kämpfen um die Vorherrschaft im Reich der Aussteller und Besucher. Wurde im Vorfeld mit Schlammschlachten, Intrigen und wundersamen Veranstalterlisten Stimmung für die eine oder andere Partei gemacht, war vom 08.10-11.10.92 das Volk zum ersten Mal gefragt. Die neukonzipierte Consumer Shopper Show vom Veranstalter AMI-Shows hielt Hof in den mehr oder weniger heiligen Hallen der Kölner-Messegebäude. Werbetechnisch wirksam wurde diese Veranstaltung auf fünf Hallen verteilt, mit dem Ziel Größe zu demonstrieren. Daß die Hallen dabei allerdings nur jeweils zur Hälfte gefüllt werden konnten, der restliche Freiraum wurde geschickt durch entsprechende Spanplatten abgedeckt, das schien wohl niemanden zu interessieren. Aus dem Berlin-Debakel



scheint man nicht allzuviel dazu-gelernt zu haben. Was war denn nun das Neue von dem alle reden? Nun, zu recht wurde darauf verwiesen, daß der Markt für ein System allein zu groß geworden ist. Oder sollte man besser sagen, daß für das betreffende System kein genügend großer Markt mehr vorhanden ist? So fand man dann neben dem Amiga und seiner Peripherie auch Ataris Neuen, den Falcon 030, den Atari Lynx, die Sega-Konsolen, das NeoGeo (mit dem Aktion-Knaller Art of Fighting mein ganz persönliches Messehighlight) und eine ganze Reihe von PC-Hard- und Software. Aber echte

Neuheiten, die waren selten. Einzig an den Ständen von Selling Points und Alliance, die hier in Deutschland unter anderem als Standbein für solch namhafte Firmen wie Electronic Arts und Psygnosis fungieren, sowie bei Ubi Soft, Faktor 5, Software 2000 und Kaiko gab es wirklich sehenswertes im Bereich

**Oben links:
Der Amiga
4000 in seiner
ganzen Pracht.**

**Oben rechts:
Chefredakteur
Christian
Geltenpoth in
seiner ganzen
Pracht**





Oben:
Der Ferrari -
Fahrsimulator
am CT-Verlag
Stand
Links:
Blue Byte zum
Anfassen. Die
Super NES -
Neuheiten zum
Antesten.

Softwareneuheiten. Car and Driver, Sherlock Holmes, The Tomato Game bei Selling Points/Alliance, Star Wars und Jimmy Connors Pro Tennis Tour bei UBI Soft. Kaiko ließ Gem-Z, Fun-Soft und Nic, die neue Wirtschaftssimulation über die Screens flimmern. Faktor 5 hatte mit Super Turrigan für das Super NES und Mega Turrigan, logischer Weise für das Mega Drive, zwei astreine Konsolentitel auf Lager und mit "To be on Top", der neuen CD von Chris Hülsbeck, auch erstklassige Musik am Stand. Bei Software 2000 drehte sich noch einmal alles um Hexuma und erstklassige heiße Würstchen. Soviel zur Software. Über meine Vorliebe zum NeoGeo habe ich mich ja schon ausgelassen und das war es dann auch schon mit der Hardware auf der CSS. Da es aus Frankfurt von Commodore keinen Support gab, konnte man auch offiziell nichts zum neuen A4000 erfahren. Aber kaufen konnte man ihn bei einigen

Händlern. Wir werden sicherlich in einer der nächsten Ausgaben noch einmal ausführlich auf dieses Thema eingehen. Apropos Händler. Mißstimmung brachten einige ausländische Anbieter, die mit Dumpingpreisen den deutschen Mitbewerbern das Leben stark erschwerten. Dem Endkunden allerdings dürfte es nur wenig gestört haben. Zu guter Letzt noch eine Prise Selbstbeweihräucherung: Im Zuge der Titelneueinführungen aus dem CT Verlag, den Spezialtiteln Amiga Games und PC Games, konnte man mit einem der schönsten und größten Stände die Blicke und das Interesse des Publikums und der Aussteller auf sich ziehen. Gekoppelt mit einer Original Ferrari-Simulation, welche auf einer 12qm Leinwand ein realistisches Fahrverhalten erzeugte, war der Stand stets rege besucht. Ein Trost für alle, die uns noch nicht besuchen konnten: In Frankfurt gibt es ein Wiedersehen. (ts)

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50-seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Vision

*

PC89.90

AMIGA

Air Support **	64.90
Beast 3 **	64.90
Campaign *	81.90
History Line 14718	85.90
Humans **	79.90
Indi 4dt	94.90
Legend of Valour **/*	79.90
Lemmings II	74.90
Liverpool	69.90
Lotus III **	64.90
No Second Price **	81.90
Premiere **	69.90
Red Zone **	64.90
Sim Earth **	94.90
Streetfighter 2 *	64.90
Viking Field of Conquest **	69.90
Wing Commander	94.90
Wizkid **	69.90
Zool **	69.90

Gem Z

**

AMI69.90

PC

A.T. A. C. **	94.90
Alone in the Dark **/*	99.90
Amberstar	99.90
Burning Steel *	79.90
Carriers at War	84.90
Great Naval Battle	84.90
Hexuma dt.	89.90
History Line 14/18 **/*	99.90
Indi 4 dt.	99.90
Kingsquest VI	96.90
Mantis	119.90
Maximum Overkill	89.90
Might & Magic IV	99.90
Quest for Glory III	96.90
Rex Nebula	94.90
Rome **	84.90
Spellcasting 301	79.90
Summer Challenge **	89.90
Wizardry 7	94.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Sherlock

Holmes*/**

PC84.90

SuperNES/NES

S-NES: Addams Family**	129.00
S-NES: Euro Footb. Champ**	119.00
S-NES: Lemmings*	139.00
S-NES: Super Probotector**	129.00
S-NES: Super Wrestlemania**	139.90
NES: Parodius	119.90
NES: Elite	109.90

Atari Lynx

Kung Food	84.90
NFL Football	74.90
Shadow of the Beast*	75.00
Steel Talons	74.90

5000 Köln 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21/4 30 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel 02 21/42 55 66

Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24-26, Tel. 02 21/23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel 02 28/65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11/36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 0 69/28 01 70

Mönchengladbach NEU!

Friedrichstr. 29

Pinball

Fantasies*

AMI59.90

MEGA DRIVE/GAME GEAR

MD: Aquatic Games*	109.90
MD: Europ. Club Soccer	109.90
MD: NHLPA Hockey	109.90
MD: Side Pocket*	114.90
MD: Thunderforce 4	119.90
GG: Super Wonderboy	84.90
GG: Wimbledon	74.90

Atari ST

Humans **/*	79.90
Legend of Valour*	84.90
Lemmings II*	74.90
Rampart **/*	69.90

klein GEDRUCKTES

VERSANDKOSTEN

RECHNUNGSWERT		Ihr Anteil
* Vorankündigung	bis 140.- DM	8.- DM
** Deutsche Anleitung	ab 140.- DM	kostenlos
Sicherheitsverpackung	bei Vorkasse	max. 4.- DM
auf Wunsch (2.50 DM)	Ausland nur Postbar	15.- DM
Irrtümer und Preis -	UPS	zusätzlich 4.- DM
Änderungen vorbehalten	Eilpost	zusätzlich 7.50 DM

BLITZ VERSAND
SAMMELNUMMER
02 21 - 4 30 10 47

Fax: 02 21 - 4 30 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX:*JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

CYBERSPACE

Ein neues, aufregendes Science-Fiction-Rollenspiel erwartet uns von den Cool Croks aus Essex. Empire hat sein neuestes Baby auf den verheisungsvollen Namen Cyberspace getauft.

Dabei handelt es sich um eine Lizenz von Iron Crown Enterprises, kurz ICE, einem der bedeutendsten aller Rollenspielherstellern, die in letzter Zeit wieder öfter von sich reden machten. Grundlage für dieses Spiel boten

zum einen Romane von William Gibson, Walter Williams und Phillip Dick und zum anderen Filme wie zum Beispiel "Mad Max", "Tron", "Blade Runner" und "Black Rain". Wir schreiben das Jahr 2090. Der Konflikt zwischen Arm und Reich, zwischen Finanzwelt und Straßenkrieg hat seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht, die Situation ist verfahren und explosiv. Punkige Punks werden zu cybergenetischen Auftragserfüllern, die von dem Wort Harmonie noch nie etwas gehört haben. Sie geraten über ein gigantisches Computernetzwerk in eine neue, verwirrende Welt, sie betreten Cyberspace. Komplett in 3D wechseln Vektor- und Bitmap Grafiken in illusterer Reihenfolge. Spaß und Spannung, Wissen und Verwirrung erwarten das Rollenspielerteam in dieser neuen Welt. Es gilt durch die Wirren der Gefühle und durch die visionären Verflechtungen der Gedanken, Grund und Ursache für die Belagerung der einstigen Sonnen- und Blumenkinderstadt San Francisco, herauszufinden. Viel Spaß in der dunklen Hälfte unserer Zukunft.

(ts)

ROLLENSPIEL

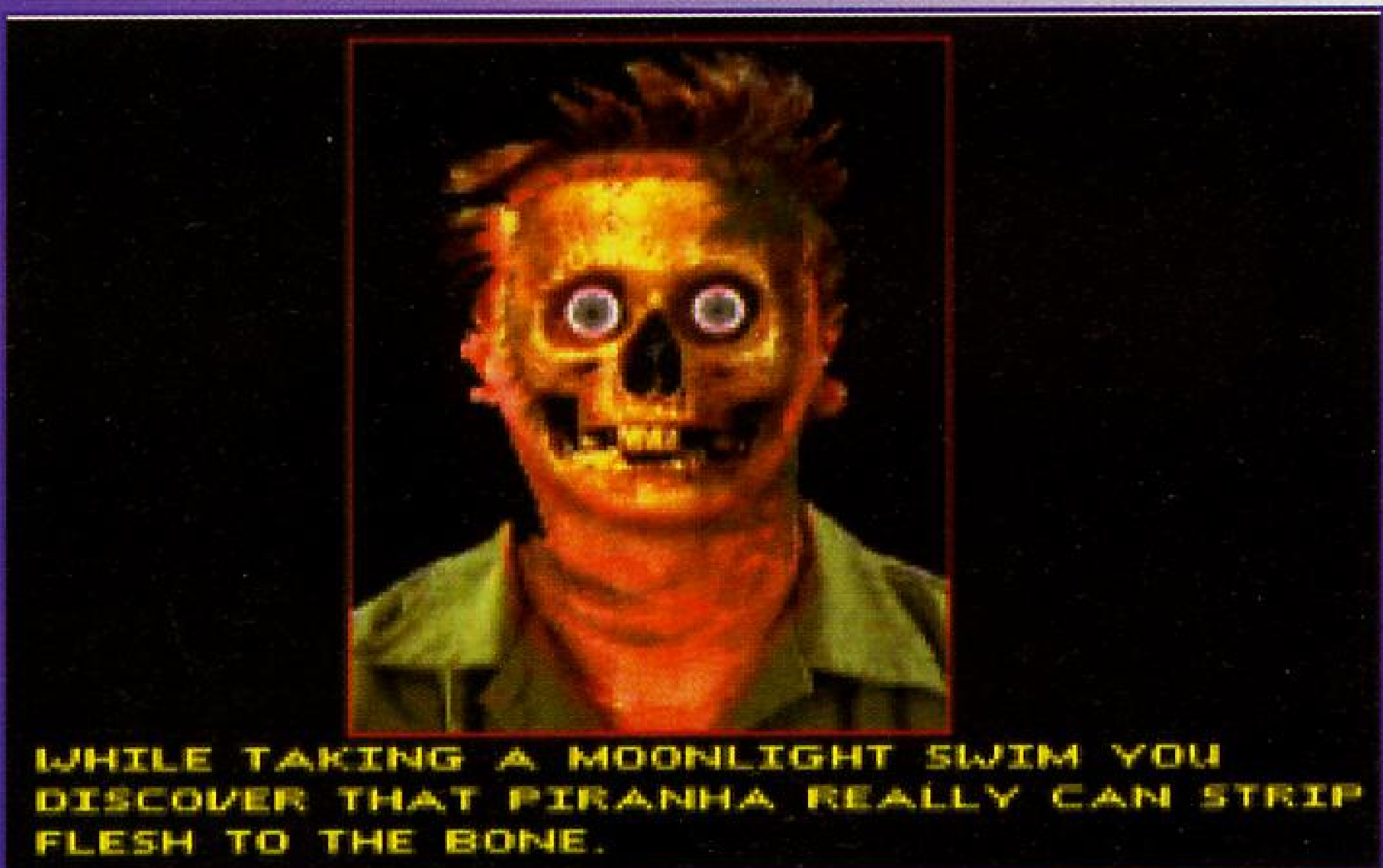
PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller
Empire Software
Muster von
Hersteller

Release: 4. Quartal 92

Helmi sagt:
"O.K.!"



WHILE TAKING A MOONLIGHT SWIM YOU DISCOVER THAT PIRANHA REALLY CAN STRIP FLESH TO THE BONE.

AMAZON

Reise in die Vergangenheit gefällig? Wie wäre es mit dem Jahr 1957? Und schon ändert sich Dein Name. Jason Roberts ziert fortan Deinen Personalausweis.



Frisch von der Universität und mit einem Traumjob bei Allister Research, bestand Dein größtes Abenteuer bisher im riskofreudigen Fahren mit Deinem 53er kirschroten Chevrolet Bel Air. Doch wie das Leben nunmal so spielt, werden wir jäh aus unserer angenehmen Existenz herausgerissen. Zwar ist es diesmal nicht der vor Wut schnaubende Chefredakteur, der mit einem Faustschlag wieder für den nötigen Arbeitseinsatz sorgt, sondern ein ominöser Brief. Dieser besagt, daß unser Bruder, der ebenfalls für Allister Research arbeitet, bei seinem letzten Projekt im Amazonas verschollen ist. In unmittelbaren Folge

Jason Roberts wird vom Schiff gestoßen. Doch versucht gleich, bei Nacht sich wieder an Bord zu schleichen.



zu dieser Nachricht, erreicht uns ein noch ominöseres Paket, in dem sich unter anderem auch ein Schreiben unseres Bruders befindet, in dem von einem sensationellen Fund die Rede ist. Aber er brauche unbedingt unsere Hilfe und würde uns in der kleinen brasilianischen Stadt Rio Blanco erwarten. Doch nicht der vermisste Bruder, sondern ein bezauberndes junges Mädchen mit Namen Maja erwartet uns dort. Sie könne uns zu unserem Bruder führen. An Bord der Amazon Queen beginnt nun unser spielerisches Abenteuer. Die Vollversion wird mit drei Schwierigkeitsstufen aufwarten können. Als Minimum Konfiguration wird ein 80286 mit 12MHz angegeben. Um aber in einen spielbaren Genuß zu kommen ist fairer Weise ein 80386 mit 33MHz als wirkliche Hardwareanforderung angegeben. Erklärlich mit dem interaktiven Filmablauf der als Spielgrundlage dient. Hoffentliches Erscheinungsdatum ist das erste Quartal 1993.

(ts)

ADVENTURE

PC

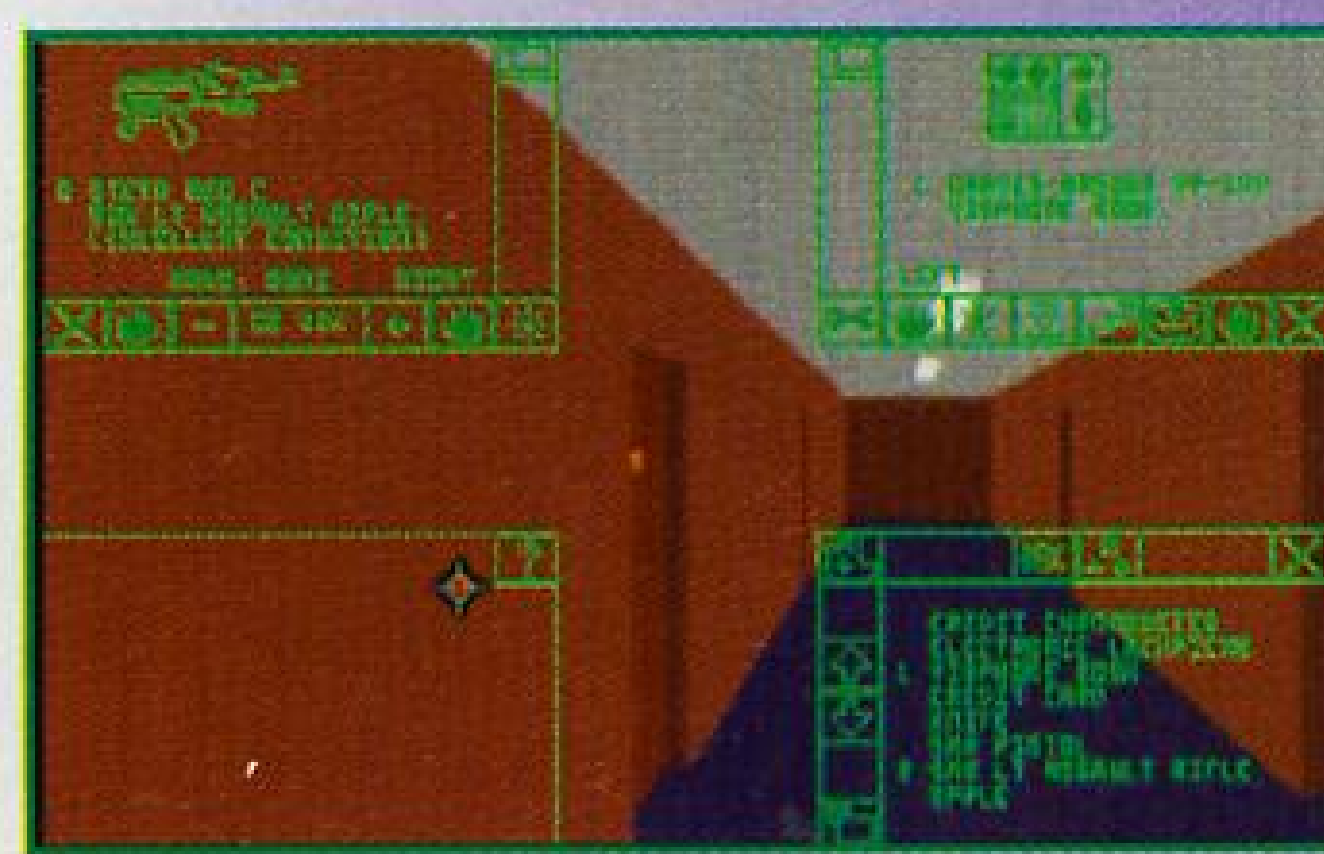
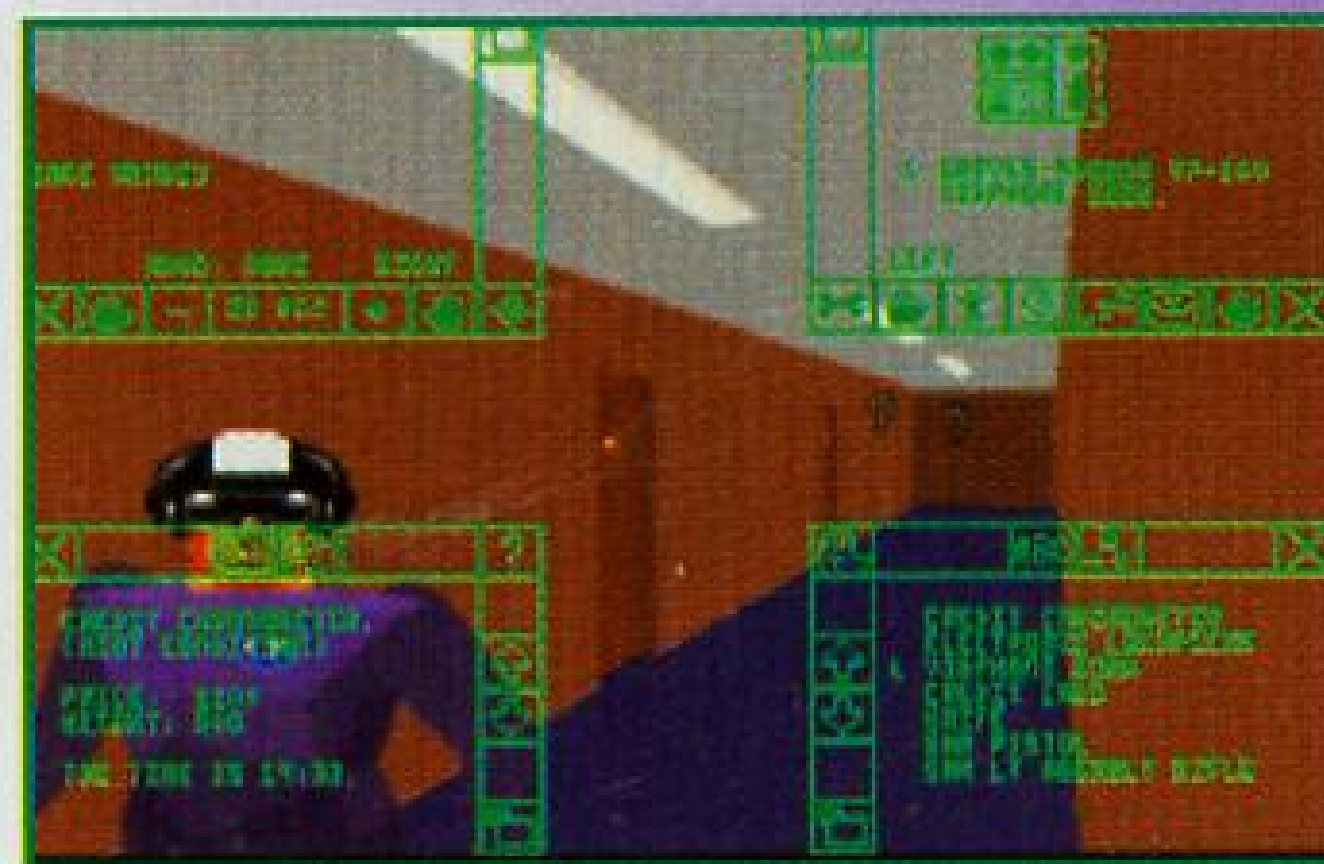
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller US Gold
Muster von
Hersteller
Release: 1. Quartal 93

Helmi sagt:
"Gut!"



Hier kann man erleben, was Virtual Reality heißt und wie im richtigen Leben durch die Gänge streichen.



T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER OF TWG-T'BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNDCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

1999.-

NEW DER T'BIRD-DRIVE: CD-ROM JERT MIT I 486/SX-25, 4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

2599.-



IN DEUTSCHLAND ERHALTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KÄRSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEL, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTERDISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI



HOLIKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHAFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM AST SYSTEMFACHHANDEL.

History Line

SPIEL DES MONATS

Blue Byte's Battle Isle revolutionierte vor gut einem Jahr das Strategiegenre und platziert sich verdientermaßen bis heute in den Media-Control Charts. Das langerwartete Nachfolgespiel zu Battle Isle beschäftigt sich ausführlich mit der Thematik des I. Weltkriegs und offenbart ebenfalls Hitqualitäten.



Historisch exakt, spielerisch phantastisch, so gestaltet sich die History Line von Blue Byte.



Bei der History Line handelt es sich um eine neue Strategieserie, der historisch exakte Fakten zu Grunde liegen. Im ersten Teil wird die Zeit von 1914 bis 1918 verarbeitet. In einem gut 60-seitigen Begleitbuch werden auf anspruchsvolle Art und Weise die Gründe des Kriegsausbruchs von 1879 an beleuchtet. Die traurige Bilanz am Ende zählt insgesamt knapp 8 Millionen Tote und 19,5 Millionen Verwundete. Im Gegensatz zu Battle Isle, das in einer fernen Zukunft auf einem fiktiven Planeten spielte, wurde bei der History Line auf eine historisch exakte Verarbeitung geachtet, weil, laut Entwicklungsleiter Lothar Schmitt, ein großer Mangel an geschichtsnahen Strategiespielen besteht.

Schon zu Beginn des Spiels erkennt man den seriösen Charakter, was dem Gameplay allerdings in keinsten Weise schadet. In einem sechseinhalbminütigen grafisch anspruchsvoll gestalteten Vorspann erhält man in Kurzform eine Nachhilfe in Sachen Geschichte. Zunächst wird einem der Vorfall auf den Straßen Sarajevos gezeigt, in schwarz weiß und exzellent animiert. Anschließend wird im Multimedia-Stil durch ein Buch geblättert. Politische Geschehnisse, die zum Ausbruch des ersten Weltkriegs führten werden durch farbliche Heraushebungen auf einer Landkarte verdeutlicht. Am Schluß brennt es grafisch eindrucksvoll, moralisch bedauernd, an allen Ecken und Enden der Landkarte, und der

1. Weltkrieg steht vor der Tür. Untermalt wird das Ganze von einem passenden Soundtrack. Der Vorspann endet im Jahre 1913, wo nun die "vergnügeliche" Aufgabe des Spielers beginnt, der sich entweder als Angehöriger der Alliierten oder als Mitglied der Mittelmacht an die Front begeben kann, wobei kriegsentscheidende Fronten nicht auf dem Dientplan stehen werden. Geübte Battle Isle-Spieler werden sich auf Anhieb im Spiel selbst zurechtfinden, das allerdings im Detail erheblich verbessert ist. Der Screen ist wie gehabt in zwei Hälften aufgeteilt,

1914-1918



die entweder für zwei menschliche Spieler oder einen menschlichen und einen elektronischen Gegner bestimmt sind. Der Computergegner agiert sehr gezielt, und erfreulicherweise auch wesentlich schneller als im Vorgänger. Man kann leider nicht auf die wirkungsvollen Waffen aus der Zukunft zurückgreifen, sondern es stehen lediglich echte Antiquitäten zur Auswahl, wie sie im I. Weltkrieg eingesetzt wurden. So gibt es nun nicht mehr den Panzer Crusader T-7 sondern den Panzer A70, der nur zwanzigmal gebaut wurde. Schienen, welche über Wiesen verlaufen, können zum Beispiel für das wirkungsvolle Eisenbahngeschütz genutzt werden. Insgesamt warten über 50 neue Einheiten auf den Spieler, deren Fähigkeiten erst einmal ausgelotet werden müssen. Das Ganze spielt sich nun einen Tick flüssiger und wirkt professioneller. Die kleinen Informationskästen zu den eingesetzten Einheiten warten zum Beispiel mit kleinen, aber feinen Bildern auf, für die Originalvorlagen eingescannt und in 64 Graustufen nachbearbeitet wur-

den. Ab und zu wird der weitere Verlauf des Krieges in kurzen Zwischensequenzen dargestellt. So sieht man zum Beispiel den ehrenvollen Abschied des Roten Baron, und erlebt wie sein legendärer Doppeldecker den feindlichen Flakgeschützen zum Opfer fällt. Die grafische Darstellung überrascht dabei durch aufwendige Gestaltung. Spielerisch reizvoll ist außerdem die Möglichkeit, Orden zu ergattern, wie man es aus Microprose-Spielen kennt. Die mittlerweile oft kopierten Sechsecke findet man nun nicht mehr. Welche Gebiete für eine Einheit unerreichbar sind, kann man nun durch eine grafische Abdunkelung erkennen, während die erreichbaren in den normalen Farbtönen dargestellt werden. Die Übersichtskarte, die im Vergleich zu der Battle Isle Karte um den Faktor 4 vergrößert wurde, läßt wesentlich mehr Details erkennen. Wenn man seine Züge gemacht und die Einheiten zum Angreifen veranlaßt hat, kann man in ausgefeilten Kampfsequenzen den Ausgang der Schlacht verfol-

gen. Vor verschiedenen detaillierten Grafik-Hintergründen, je nachdem ob Marine, Luftwaffe oder Heer an der Schlacht beteiligt sind, kann man nun seine Verluste am Bildschirm abzählen. Untermalt wird das ganze von erschreckend echten Soundeffekten. Die Angriffe von Flugzeuggeschwadern sind besonders eindrucksvoll geraten. Zoomroutinen, die auch auf flotten 286ern enorm schnell arbeiten, sorgen für sehr gute 3-D-Effekte. Die anfliegenden Formationen kommen ruckelfrei auf einen zu, so daß man fast den Kopf einziehen möchte. Auf Wunsch kann man

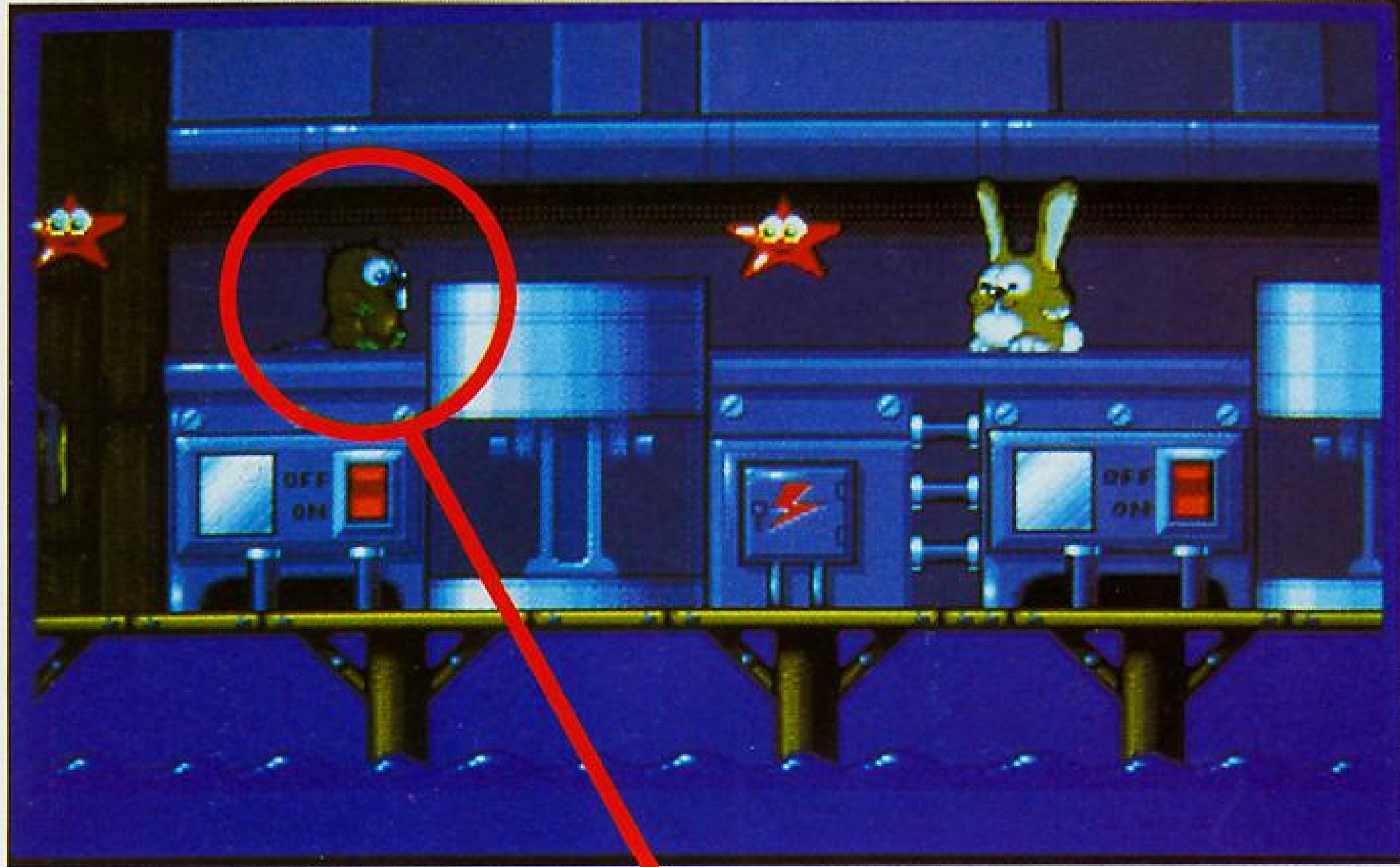
den Fast-Combat-Modus anwählen, wo auf diese Darstellung verzichtet wird und das Kampfergebnis in grafisch ansprechender Machart sofort präsentiert wird. Insgesamt gesehen ist die History Line jedem Battle Isle-Fan nur ans Herz zu legen. Das Grundspielprinzip wurde mit vielen neuen Details aufgepeppt, und die historische Exaktheit verleiht dem Spiel einen anspruchsvollen Charakter. Grafik und Sound sind wesentlich abwechslungsreicher, so daß auch Strategie-Muffel ihre Freude haben werden.

(hi)

PC unterstützt Joystick <input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/>		STRATEGIE Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Blue Byte Besonderheiten Preis ca. DM 98,- - komplett in Deutsch - inoffizieller Battle Isle Nachfolger - besser als Battle Isle Muster von Hersteller	

BEAVERS

Das ist neu. Wir hatten schon blaue Igel, Enten, Mäuse und Hunde als Helden und Titelgeber von und für einige der besten und erfolgreichsten Computer und Konsolenspiele. Aber einen Bieber, das ist ein Novum.



Und dabei sieht das ganze auch noch sehr vielversprechend aus. Die offizielle Genre Bezeichnung lautet: Arcade Action Fun Game. Als Realo könnte man es allerdings doch eher als recht normales Jump'n Run, mit einigen Knobeleinlagen bezeichnen. Vier mal vier (vier Welten mit je vier Ebenen) Herausforderungen bringt uns Beavers von Grandslam, die zuletzt mit ihrer Fußballsimulation Liverpool in den Medien vertreten waren. Zwischen jedem Level erwarten uns animierte Zwischenbilder, die uns die erfolgreiche Absolvierung des Levels nochmals visuell vor Augen führen. Dazu gibt es dann noch einen Hauptcharakter mit Eigenleben, welches sich in Phasen zu langer gedanklicher Leere, sprich beim Nichtstun, bemerkbar macht. Begründung findet die ganze Geschichte in der Entführung der Bieber-Dame durch den Fuchs-König (erinnert ein wenig an das Spiel der Könige). Wer das Verhältnis von Fuchs zu Bieber kennt wird verstehen, warum unser guter Jethro alles an die Befreiung seines Mädels setzt. Dabei stößt er dann auf eine ganze Reihe illustrierter Gesellen. Die meisten kann man nicht ohne weiteres als seine Freunde bezeichnen. Und immer wenn es dann wirklich einmal zu heiß wird, heißt es abtauchen und biebermäßig um sein Leben schwimmen. Drei-Ebenen-Parallax-Scrolling zieht sich als roter Faden durch das ganze Spiel und verleiht ihm einen ganz anständigen Eindruck, wobei es an Sonic die Zweite nun doch bei weitem nicht herankommen kann.



Ein grüner Bieber mit langen Zähnen kann sich überall gut durchbeißen.

Für alle Logic Fans gibt es dann, in den Verlauf des Spiels eingestreut, noch eine Reihe von Knobelspielchen, die zum Teil einen nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrad aufweisen. Ab Dezember werden wir den Beaver-Bieber auf dem PC und dem Amiga laufen und schwimmen lassen können.

(ts)

JUMP'N RUN

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Grandslam
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller
1. Quartal 93

Helmi sagt:
"O.K.!"



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name	Amiga	PC/IBM	Name	Amiga	PC/IBM		
1869	DV	71,90	83,90	Links 386	DA	-	99,90
A 320 Airbus		77,90	94,90	Links		77,90	89,90
A Train	DV	-	94,90	Liverpool	DA	59,90	-
A.T.A.C	DA	-	94,90	Lord of the Rings 2	DA	-	77,90
Aces of the Pacific	DA	-	83,90	Lost in L.A.	DV	-	71,90
Addams Family	DA	59,90	-	Lost Files of Sherlock		-	a.A.
Air Bucks	DV	65,90	71,90	Lotus Turbo Chall. 3	DA	59,90	-
Air Support	DA	59,90	-	Lure of Temptress	DV	65,90	77,90
Another World	DA	59,90	65,90	MAD TV	DV	71,90	83,90
Aquatic Games	DA	59,90	-	Mantis		-	a.A.
Aquaventura	DA	59,90	-	Mega lo Mania/F. Samurai		65,90	-
Ashes of Empire		77,90	-	Might & Magic 4		-	71,90
B 17 Flying Fortress	DA	-	94,90	Monkey Island 2	DV	83,90	83,90
B.C. Kid		a.A.	-	Myth	DV	59,90	-
Birds of Prey	DA	77,90	89,90	Pacific Island	DV	65,90	71,90
Bitmap Brothers Vol. 1	DA	59,90	-	Patrizier	DV	71,90	83,90
Bumpys Arcade	DA	65,90	-	Perfect General	DV	77,90	83,90
Carl Lewis Challenge	DV	59,90	71,90	Planet's Edge	DV	-	83,90
Castles	DA	71,90	77,90	Premiere	DA	65,90	-
Centerbase	DV	65,90	-	Project X	DA	65,90	-
Civilization	DV	79,90	94,90	Prophecy of the Shadow		-	71,90
Conquestador	DV	71,90	71,90	Push Over	DA	59,90	65,90
Cool Croc Twins	DA	59,90	59,90	Race Drivin	DA	65,90	65,90
Crazy Cars 3	DA	59,90	-	Rampart	DA	-	71,90
Cruise for a Corpse	DV	65,90	65,90	Rex Nebular	DA	-	94,90
D Generation	DA	39,90	71,90	Risky Woods	DA	65,90	-
Darklands		-	94,90	Sensible Soccer	DA	59,90	-

Jede 50. Bestellung bekommt 1 Spiel gratis!

Dark Queen of Kryn	65,90	71,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90	-	
Darkseed	-	83,90	Shanghai 2	DA	-	77,90	
Das Schwarze Auge	DV	a.A.	83,90	Siege		-	71,90
Deliverance	DA	59,90	-	Silly Putty		-	-
Die Hard 2	DA	59,90	65,90	Steel Empire	DV	71,90	77,90
Discovery	DV	65,90	-	Stone Age	DV	59,90	59,90
Dojo Dan	DA	59,90	-	Summoning		-	a.A.
Dune	DV	65,90	77,90	Super Tetris	DA	77,90	79,90
Elvira Arc.		59,90	59,90	Theatre of War	DA	-	77,90
Elvira 2 Adv.	DV	71,90	83,90	Titus the Fox	DA	59,90	65,90
Epic	DA	65,90	77,90	Toyota Celica	DA	24,90	65,90
Eternam		-	77,90	Treasures of Savage		71,90	71,90
Eye of Beholder 2	DV	83,90	83,90	Troddlers	DA	65,90	-
Fire & Ice	DA	59,90	-	Ultima 7	DV	-	94,90
Free DC		-	89,90	Ultima Underworld	DA	-	83,90
Gateway		-	71,90	Utopia	DA	65,90	-
Global Conquest	DA	-	94,90	Vikings		59,90	-
Global Effect	DA	71,90	77,90	Warriors of Releyne	DV	65,90	-
Grand Prix Unlimited	DA	-	71,90	Wing Commander		a.A.	48,90
Hardball 3		-	71,90	Wing Commander Del.	DA	-	94,90
Hexuma	DV	83,90	83,90	Wizardry 7		-	83,90
Hong Kong Majong		-	65,90	Wizkid	DV	59,90	-
Hook	DV	59,90	77,90	World Tennis Champion		-	71,90
Humans		a.A.	-	Wreckers		-	65,90
Indiana Jones 4	DA	-	83,90	Zool	DA	59,90	-
Jaguar XJ 220	DA	59,90	-				
Jim Power		59,90	-				
John Barnes		59,90	-				
Kings Quest 6		-	83,90				
Laura Bow 2	DV	-	83,90				
Legend of Kyrandia		-	83,90				

DA = Deutsche Anleitung /

DV = Deutsche Version

aAVB = Vorbestellung möglich!

Telefonischer Bestellservice

Österreich

0222-5879081

Mo-Fr: 10-18 Uhr

Hessen

069-285071 u. 06196-82467

Mo-Fr: 15-19 Uhr 10-21 Uhr

Baden-Württemberg

07171-68983 u. 0711-6400880

Mo-Fr: 18-22 Uhr 10-18 Uhr

Bayern

089-6140867 u. 0821-513001

Mo-Fr: 12-18 Uhr 10-18 Uhr

Rheinland-Pfalz

06202-18947

Mo-Fr: 17-21 Uhr

Berlin

030-4168701

Mo-Fr: 10-18 Uhr

Bestellungen ab 100 DM frei

Versandkosten: NN: 12,- VK: 6,-

Wir suchen Franchisepartner! Unser Know-How – Ihr Einsatz!

Sie sind einsatzfreudig?
Sie möchten selbständig arbeiten...
und ein eigenes Ladengeschäft führen?
Dann sollten wir miteinander sprechen.

Tel.: 06196 / 3276 (von 15-19 Uhr)

(Ansprechpartner Herr Eckhardt)

Demnächst in:

Wiesbaden, Berlin, Herford, Solingen, Paderborn...

Hier sehen Sie uns auf einen Blick

- 
- ▲ **O - 1150 Berlin**
Mark-Twain-Str. 7
 - ▲ **O - 2130 Prenzlau**
Neubrandenburger Str. 76
Tel. 03984-6547
 - **O - 2130 Prenzlau**
An der Schnelle 68
 - ▲ **O - 5020 Erfurt**
Meienbergstr. 20
 - ▲ **O - 5230 Sömmerda**
Franz-Mehring-Str. 1
 - ▲ **O - 8048 Dresden**
Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201
 - ▲ **W - 2000 Hamburg 20**
Heußweg 67
Tel. 040-4908891
 - ▲ **W - 2000 Hamburg 70**
Wendemuthstr. 57
Tel. 040-6528426
 - ▲ **W - 2000 Hamburg 73**
Saseler Str. 134 d
Tel. 040-6780605
 - **W - 2060 Bad Oldeslohe**
Bahnhofstr. 55
 - ▲ **W - 2390 Flensburg**
Dorotheenstr. 37
Tel. 0461-54075
 - ▲ **W - 2430 Neustadt**
Waschgrabenstr. 11
 - ▲ **W - 2440 Oldenburg**
Große Schmützstr. 4
Tel. 04361-1365
 - **W - 3000 Hannover**
Podbielskistr. 278
 - ▲ **W - 4000 Düsseldorf**
Willi-Becker-Str. 10
Tel. 0211-7883776
 - ▲ **W - 4100 Duisburg 1**
Gravelottestr. 28
Tel. 0203-667494
 - ▲ **W - 4407 Emsdetten**
Frauenstr. 23
Tel. 02572-89646
 - ▲ **W - 4500 Osnabrück**
Martinistr. 82
 - ▲ **W - 4630 Bochum**
Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063
 - ▲ **W - 5100 Aachen**
Mörgensstr. 4
Tel. 0241-407893
 - ▲ **W - 5160 Düren**
Kölnstr. 51
Tel. 02421-56146
 - ▲ **W - 6000 Frankfurt**
Mühlgasse 20 (ab 12/92)
 - **W - 6000 Frankfurt**
Wielandstr. 25
Tel. 069-590180
 - **W - 6050 Offenbach**
Luisenstr. 70
 - **W - 6100 Darmstadt**
Holzhofallee 1a
(im Hause "Video Time")
Tel. 06151/318755
 - **W - 6231 Schwalbach/Ts.**
Marktplatz 39
Tel. 06196-84747
 - **W - 6500 Mainz**
Kirschgarten 6
Tel. 06131-237665
 - **W - 7000 Stuttgart**
Charlottenstr. 40
Tel. 0711-2369964
 - ▲ **W - 8460 Schwandorf**
Klosterstr. 8
Tel. 09431-1720
 - **W - 8900 Augsburg**
Hunoldsgraben 11
 - **A - 1060 Wien**
Mariahilferstr. 23-25/
Theobaldgasse 2

**Super Amiga
Sonderangebot
für diesen Monat
in allen Geschäften:**

Zool 49,90 DM

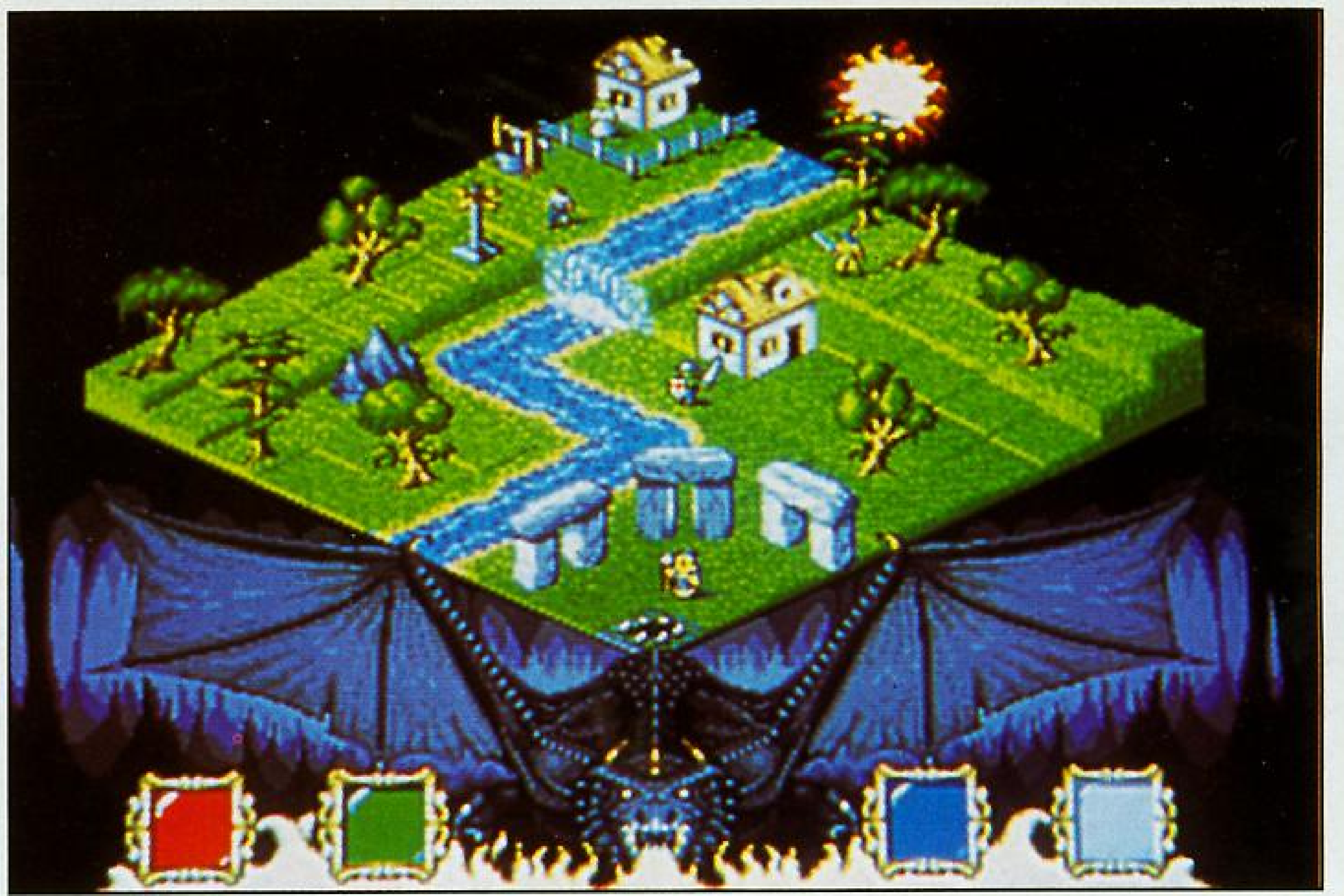
- World of Wonders
- ▲ MultiMedia Geschäfte
- Softhek

K★G★B

Kommunisten, Geheimdienste und Bestechung. Wir erinnern uns noch? Zur Zeit des kalten Krieges gab es eine Buchstabenkonstellation, die mit äußerst unangenehmen Assoziationen in Verbindung gebracht wurde: KGB, ehemaliges Pendant zur amerikanischen CIA.

Kaum ein Geheimdienst war mit sovielen undurchsichtigen Machenschaften in Verbindung gebracht worden wie eben der KGB. Doch kann man wissen, ob mit dem Zerfall der ehemaligen UdSSR auch der KGB in seine Bestandteile zerlegt wurde? Wagen wir lieber keine Prognosen.

Dieses Themas angenommen hat sich nun eines der großen englischen Softwarehäuser, Virgin. Als absoluter Frischling in Sachen Geheimdiensttätigkeiten, betreten wir die geheimnisumwobenen Gemäuer des Moskauer-KGB-Headquarters. Unser anfänglicher Enthusiasmus weicht sehr schnell der kühlen und verworrenen Realität, die uns an unserem Arbeitsplatz entgegenschlägt. Sinn und Zweck unserer Tätigkeit soll die Aufdeckung der korrupten und auf Gefälligkeitsdiensten basierenden Führungshierarchie des KGB's sein. Womit sich auch schnell erklärt, daß wir uns auf einem äußerst heißen Stuhl befinden. Die Zeit läuft verständlicherweise, wie so häufig, gegen uns. Wir müssen dieses Geschwulst heilen, noch bevor unsere Tarnung auffliegt und wir unsere leblose Körperhülle in irgendeiner Nebenstraße liegen sehen. Versprochen wird ein filmmäßiges Storyboard, komplett menügesteuert über ein neues Menüinterface. Und als Bonbon gibt es auch noch einen Sequenzwiederholer, mit dem man die wichtigen Szenen nochmals "en detail" verfolgen kann. (ts)



REALMS OF DARKNESS

Grandslam spart im Moment nicht mit Neuankündigungen. Neben Beavers, Nick Faldo Golf und Myra-The Legend, kommt in absehbarer Zeit nun auch "Realms of Darkness", ein Rollenspiel für Amiga und PC.

In der PC-Version wird allerdings schon ein 386SX als Mindestkonfiguration erwartet. Vor netten Grafikbackgrounds geht es einmal mehr um die Unsterblichkeit und die damit in Verbindung gebrachte dunkle Dimension. Auf der Suche nach den Antworten auf die unzähligen Fragen der menschlichen Existenz, zieht unser Held durch die umfangreiche Fantasywelt. Unterstützt wird er dabei durch ein interaktives Kartensystem, welches ihm permanent zur Verfügung steht. Die Kampfsequenzen werden sich, nach ungeprüften Angaben des Herstellers, durch eine Neuentwicklung in Punkto strategischen und taktischen Vorgehensweisen von bisherigen Rollenspielen unterscheiden. Und das Ganze durchsetzt mit hunderten differierenden Charakteren, die sich im Bereich des rechnerisch möglichen, als intelligent bezeichnen dürfen. So sind auch umfangreichere Konversationen möglich und nötig. Betätigungsfelder bieten der Handel in den verschiedenen Dörfern und Schlössern, die ebenfalls erste Wahl sind, wenn es darum geht, Informationen zu erhaschen, sowie die verschiedenen Magiesysteme und jede Menge Puzzels und Rätsel. Zur möglichst realisti-



schen Unterstützung des Szenarios wurden entsprechende Zeit und Natur, sprich Helligkeits- und Wettereffekte eingebaut. Alles in allem soll "Realms of Darkness" sowohl eine Herausforderung für den Rollenspielprofi, wie auch ein idealer Einstieg für den Roller-Neuling sein. Ob das gelingt?

(ts)

ADVENTURE

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Virgin
Preis ca. DM 120,-
Muster von
Hersteller

Release: 4. Quartal 92

Helmi sagt:
"gut!"



ROLLENSPIEL

PC/AMIGA

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Grandslam
Preis ca. DM 100,-
Muster von
Hersteller

Release: 1. Quartal 93

Helmi sagt:
"O.K.!"



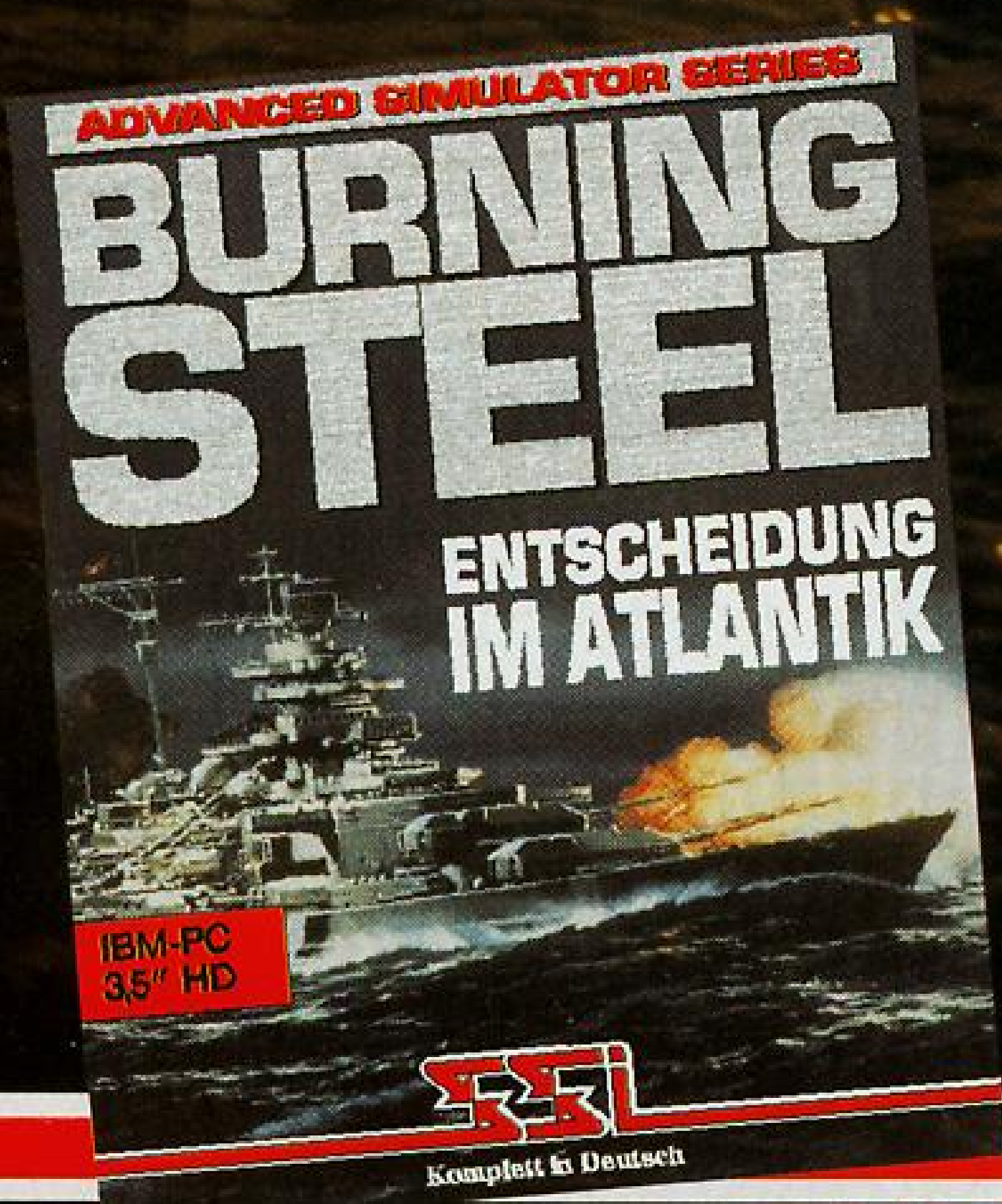
FÜR WASSERSCHÄDEN HAFTEN WIR NICHT!!!



ADVANCED SIMULATOR SERIES

BURNING STEEL

ENTSCHEIDUNG
IM ATLANTIK



Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/66 0236

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

EX & HOPPP

Software zu Wahnsinnspreisen



Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihre Ansprechpartner:

Ute Friedrich (05244) 408-65
Andrea Kemmerling (05244) 408-37
Sabine Redecker (05244) 408-39
Dörte Freiteger (05244) 408-25

Mail-Order-Service:
 United Software GmbH
 Hauptstraße 70
 4835 Rietberg 2
 Fax: (05244) 408-19

Titel	Preis
C64/Cassette	
Back to the Future 2	4,20
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfield	4,80
C64/Diskette	
Back to the Future 2	16,80
Betrayel	16,80
Broker King	22,50
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Dragon Flight	24,50
Final Blow	16,80
Kind og Magic 2	16,80
Magic Serpant	16,80
Neuronics	16,80
O.B.Y. 1	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Super Sim Pack	16,80
Swap	16,80
Wild West World	32,60
Zack!	16,80

Titel	Preis
Amiga	
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Amnios	19,80
Back to the Future	9,90
Big Business	19,80
Big Run	19,50
Bill & Teds Excellent	19,80
Boston Bomb Club	18,50
Bundesliga Manager	27,90
Capcom Collection	20,50
Cardinal of Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of Ray	14,20
Covert Action	33,80
Crime City	20,80
Crystals of Arborea	19,80
Cubulus	17,90
Cybercon 2	19,80
Double Dragon 3	17,20
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Goldrush	19,90
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
Kathedrale	26,80
Kengi	16,20
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Knights of the Sky	33,80
Leander	20,30
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50

Titel	Preis
Amiga	
Mega Twins	9,50
Microprose Golf	26,20
Midwinter 2: Flames of Free.	26,90
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Go	16,80
Neuronics	8,50
Ork	17,90
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11,80
Robocod	18,50
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Space Ace 2 Borf's Rev.	29,50
Stormball	16,30
Super Monaco Grand Prix	20,80
Super Sim Pack	20,50
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtle	15,60
Titus The Fox	22,30
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
Mega Twins	9,50
USS John Young 2	19,50
Volfield	14,90
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90
Atari	
Cruise for a Corpse	14,60
Deathbringer	16,20
Elvira Arcade Game	11,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Lethal Excess	21,50
Microprose Golf	29,80

Titel	Preis
Atari	
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Robin Hood	19,80
Robocod	16,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50
MS-DOS 5,25"	
Airline	29,80
Another World	19,50
Blues Brothers	23,50
Broker King	22,50
Civilisation Englisch	31,00
Command H.Q.	39,90
Deutsch 92	13,50
Dragon Flight	24,50
Elvira 2- Jaws of Cerb.	35,50
F-15 Desert Storm	19,90
Fort Apache	29,80
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Hyperspeed	38,60
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2 Quest	29,90
Les Manley-Lost/Engl.	29,80
Rasende-Reporter	29,80
Samurai Way O.T. Warr.	35,60
Soccer Stars	25,20

Titel	Preis
MS-DOS 5,25"	
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf's	29,50
Strike 2	19,90
Super Sim Pack	29,80
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80
MS-DOS 3,5"	
Accolade in Action	32,00
Another World	19,50
Civilisation Engl.	31,00
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Elvira-Mistr. O.T. Dark	39,80
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Hyperspeed	38,60
Kathedrale	36,50
Les Manley-Lost Engl.	29,80
Obitus	21,50
Samurai Way O.T. Warr.	35,60
Space Ace 2 Borf's Re.	23,50
Sporting Gold F. Epyx	22,50
Strike 2	19,90
Timequest	32,50
Titus the Fox	26,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Wild West World	32,60
Winter Super Sports	17,50

Titel	Preis
MS-DOS Dual"	
Bundesliga Manager	16,80
Elite Plus	29,80
Elvira-Mistress	21,00
Gazza 2	19,90
Lemmings-No More D.	19,90
Obitus	21,50
Robin Hood	22,50
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50
Top Titel Media Control Charts	
Amiga	
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Lemmings	69,90
Pinball Dreams	69,90
Special Forces	104,90
MS-DOS 3,5 + 5,25"	
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Lemmings	99,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90
Super Tetris	104,90

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere neue Produkte aus unserem Haus!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Meine Adresse:

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefonnummer: _____

Mein Computersystem: _____

Versand per Nachnahme: Plus DM 10,00 • Vorkasse (Scheck): Plus DM 6,00

The lost Files of Sherlock Holmes

“Wenn man das Unmögliche eliminiert, dann muß das, was übrig bleibt, so unwahrscheinlich es auch ist, die Antwort sein.”

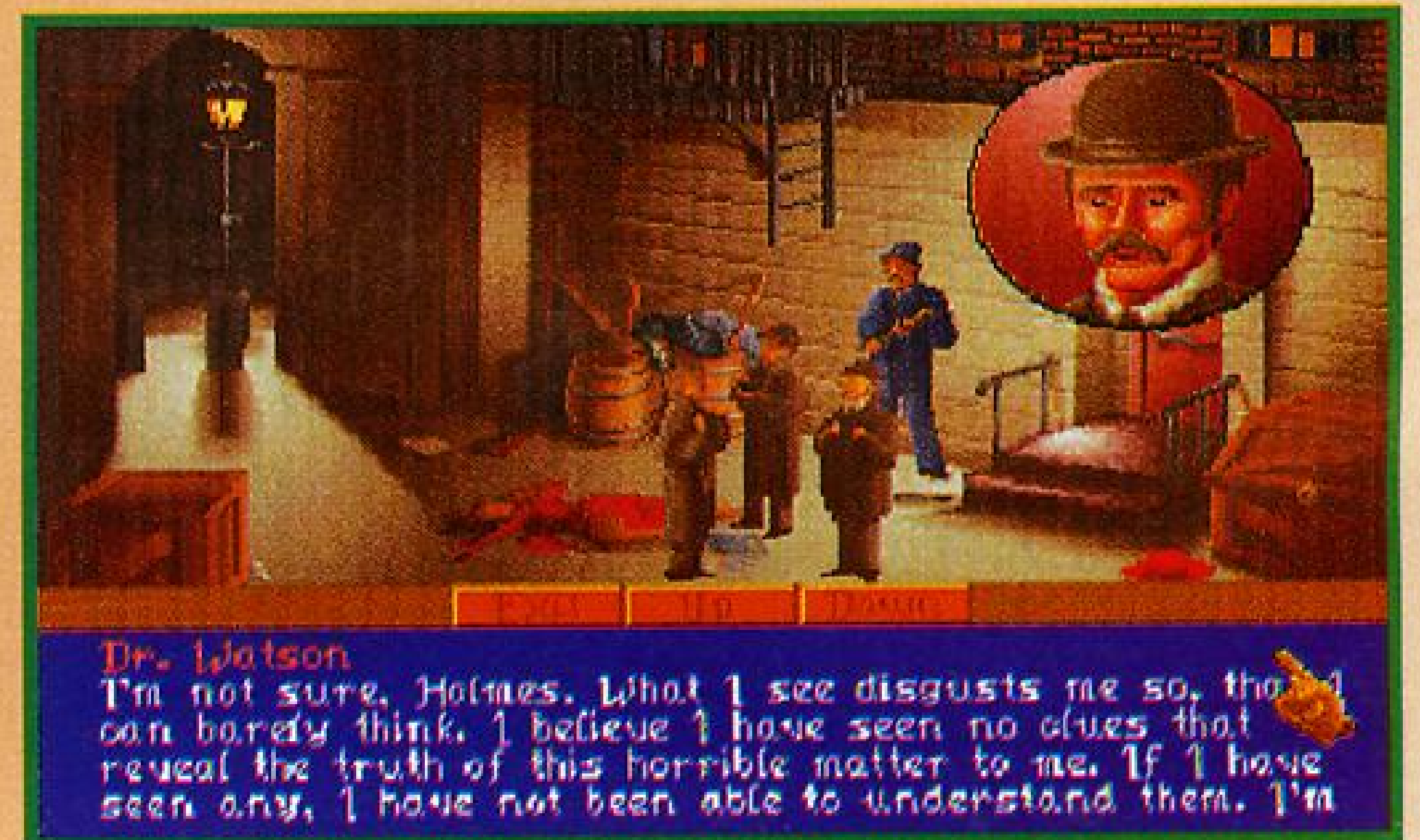
Wir schreiben das Jahr 1888. Im Hinterhof eines kleinen Londoner Theaters wird eine junge Schauspielerin mit einem Skalpell brutal ermordet. Das sonst so pedantisch arbeitende Scotland Yard schreibt die Tat Jack The Ripper zu und will den Mord zu den Akten legen, wie zu dieser Zeit üblich. Doch der hinzugezogene Privatdetektiv Sherlock Holmes zweifelt an dessen Schuld. War da nicht eine Unsicherheit im Schnitt des Skalpells? Woher kommt das Seifenpulver an der Wunde? Warum ist die Schwester des Opfers verschwunden? Fragen über Fragen, die der Spieler in der Person Sherlock Holmes' alle lösen sollte. Zusammen mit seinem Freund Dr. Watson muß Sherlock nun Zeugen aufspüren und ausfragen, deren Lügen von der Wahrheit unterscheiden. In ganz London muß er Beweise einsammeln, im heimischen Labor chemische Analysen seiner Fundstücke machen und viel Zeit und Geduld aufbringen, um in London herumzufahren

und die richtigen Schlüsse zu ziehen. Unterstützt wird er dabei nur von seinen Freunden bei Scotland Yard, einigen zwielichtigen Gestalten von Londons Straßen und natürlich Dr. Watson, der Sherlock bei Bedarf einen Hinweis darauf gibt, was zu tun ist. Dabei wird die Vergangenheit des Opfers aufgerollt und viel schmutzige Wäsche gewaschen, auch erhält der Spieler einen Einblick in den Stadtplan Londons und in die englische Sprache der damaligen Zeit. Das Ziel des ganzen ist natürlich die Beantwortung der Frage: Wer war es, warum und wie hat er es getan? Die Story ist sehr gut umgesetzt worden. Zwar hat die komplexe Geschichte mit ihren unzähligen Grafiken und Dialogen ihren Preis (15 MB bis 26 MB Festplattenspeicher), dafür wird dem

Spieler aber einige Monate Knochelei geboten. Die Musik und auch die Soundeffekte entsprechen in etwa dem heutigen Standard, die VGA-Grafik hingegen brilliert. Mit den vielen stimmungsvollen Bildern ist es den Programmierern sehr gut gelungen, den Flair eines Londoner Novembers einzufangen. Die Geschwindigkeit des Grafikaufbaus ist einstellbar, der Erscheinungsstil der Dialogboxen und sogar zwischen verschiedenen Schriftarten kann der Spieler auswählen. An der langen Spielzeit ist die Steuerung nicht ganz unschuldig, ist es doch sie, die anfangs die größten Rätsel aufgibt. Zwar ist die Bedienung der Befehlsknöpfe sehr leicht und meist sogar vorgegeben, doch ist es nicht immer logisch nachzuvollziehen, was man womit benutzen muß, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Da Sherlock Holmes den Fall in vielen kleinen Schritten löst, so daß ein stetes Vorwärts in der Handlung besteht, bleibt die Motivation des Spielers fast immer erhalten. SHERLOCK HOLMES ist ein Adventurespiel mittleren Schwierigkeitsgrades, das vor allem durch seine Komple-

xität und Ausstattung besticht. Für diejenigen, die doch einmal steckenbleiben und ihre Motivation verlieren, ein guter Ratschlag: “Wenn man das Unmögliche eliminiert, dann muß das, was übrig bleibt, so unwahrscheinlich es auch ist, die Antwort sein.” (Sherlock Holmes).

(hw)



Schon bei der Besichtigung des Tatortes sollte Sherlock auf das kleinste Detail achten.



Auch wenn es zu Hause noch so gemütlich ist, Holmes und Watson rasten keine Minute.



PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Electronic Arts	- stimmungsvolle Grafiken
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Preis ca. DM 120,-	- mindestens 15 MB HD
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	Hersteller	

55% 85% 90% → 82%

Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

PC/IBM

1869 HANDESSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
AMAZON - GARDIANS OF EDEN VGA *	89,90
AMBERSTAR DT. ANL. VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
ASHES OF EMPIRE KOMPL. DT. VGA *	95,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
B. A. T. 2 VGA DT. *	89,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. VGA	99,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CAMPAIGN DT. ANL. VGA *	79,90
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL VGA *	95,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA *	89,90
DARKLANDS VGA	99,90
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90
DAS SCHWARZE AUGEN	
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA *	109,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA *	79,90
GATEWAY - ACCOLADE - DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE... KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS DT. ANL. VGA	79,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 VGA DT. *	89,90
HUMANS DT. ANL. VGA *	95,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA *	69,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 VGA	79,90
JIMMY WITNES SNOOKER DT. ANL. VGA	99,90
KINGS QUEST 6 VGA	79,90
LAURA BOW 2 : DAGGER OF AMON RA - VGA	89,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	99,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGEND OF KYRANDIA VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LORD OF THE RINGS 2 DT. ANL. VGA	85,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES VGA	75,90
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT. *	89,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90
MILLENIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	69,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NFL. AMERICAN FOOTBALL VGA	69,90
PALADIN 2 DT. ANL.	65,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY III VGA	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
REX NEBULAR DT. ANL. VGA	89,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA	99,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES KOMPL. DT. VGA	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA *	89,90
SKAT '92 DT. ANL.	65,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPACE QUEST 5 VGA. KOMPL. DT. *	79,90
SPELLCASTING 301 SPRING BREAK VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA *	99,90
SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	89,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA *	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - VGA *	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA *	109,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UTOPIA DT. ANL. VGA	89,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA *	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK -386/486 SOUNDBL.	39,90
WIZARDRY 7 - CRUSADER O.D. SAVANT- VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90

PC/IBM Sonderposten

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID 2 REV. OF DOH NUR 5,25*	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
CONAN - THE CIMMERIAN - DT. ANL.	29,90
CONQ. OF LONGBOW - ROBIN HOOD- VGA DT. ANL.	49,90
DAS BOOT NUR 3,5*	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5*	49,90
ECO QUEST VGA DT. ANL.	39,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL. NUR 3,5*	34,90
F 14 TOMCAT	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5,25 *	19,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KING ARTHUR -INFOCOM-	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25*	49,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS INFOCOM	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 VGA DT. ANL. 5,25*	49,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MEGAFORTRESS NUR 5,25*	39,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3,5*	29,90
NAM - VIETNAM -	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5* -SIERRA-	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
REALMS DT. ANL.	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3,5 *	34,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25	49,90
STORMOVIK SU 25	29,90
STRATEGO	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPREMACY	29,90
TIME QUEST VGA	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE-	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS-	34,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5,25*	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WISHBRINGER INFOCOM	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

360 COMPILATION -MINDSCAPE-	129,90
4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
CHESS MASTER 3000	99,90
EUROPEAN CHAMP. SHIP 92	79,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. PD & Shareware für Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	59,90
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
ILLUSTRATED ENCYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	89,90
NORTH POLAR	199,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2 *	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
REALMS	79,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE incl. P80/P38/HE162/DO335	129,90
SHAREWARE PEARLS Spiele, DTP, Grafiken, Animationen, Utilities ...	45,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1 & 2/SPEECHPAK	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

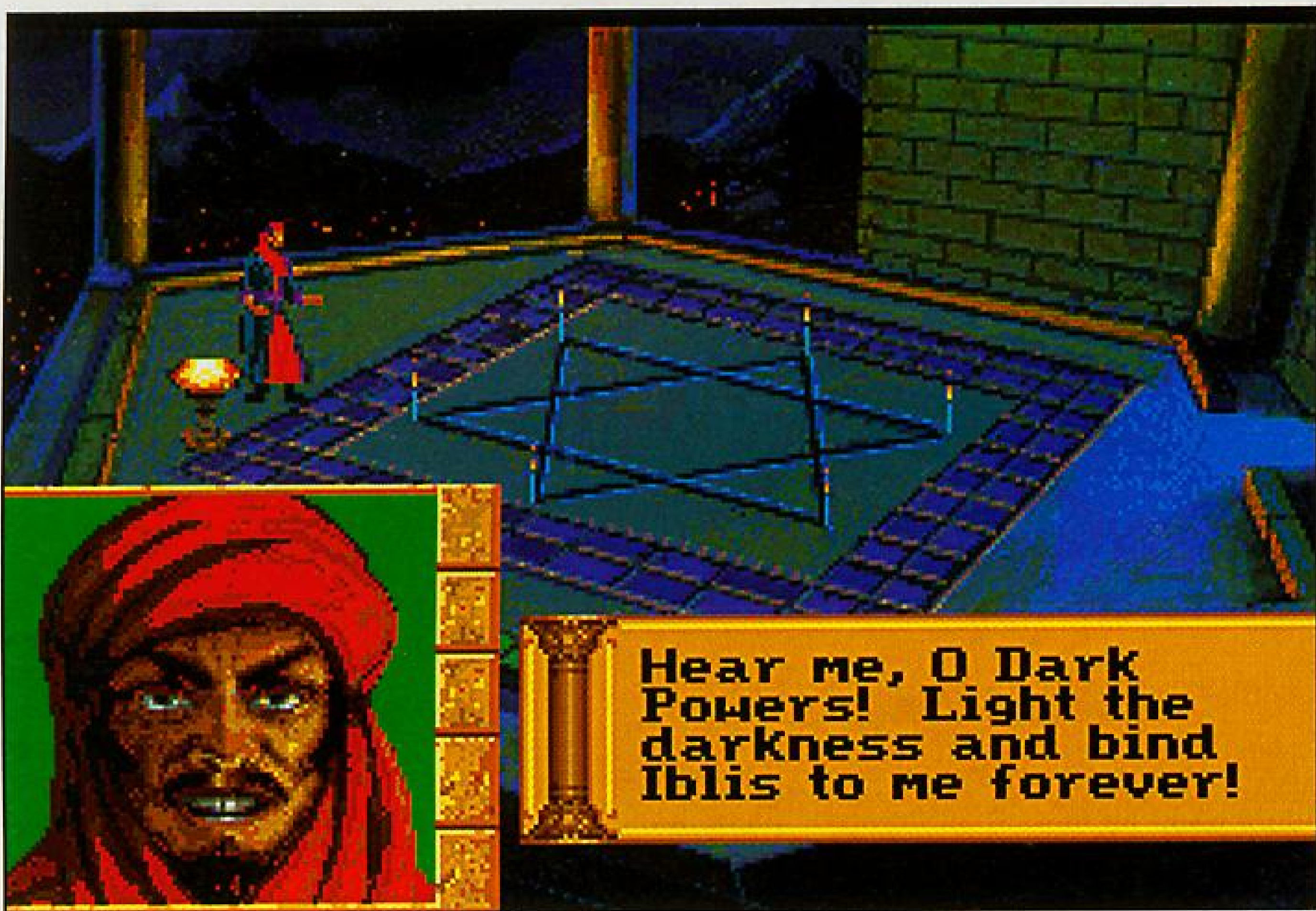
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN PHILIPS	469,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY N X	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

Atari/Amiga

1869 - HANDESSIMULATION - DT. 1 MB	85,90
ADVENTURE COLLECTION DT. ANL. 1 MB	65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AQUAIC GAMES DT. ANL.	65,90
ASHES OF EMPIRE 1 MB	85,90
ASSASSIN DT. ANL. *	55,90
BATTLE ISLE DT.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED 1 MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
CASTLE OF DR. BRAIN KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB *	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB	85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL. 1 MB *	65,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *	79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGEN - SCHICKSALS.- DT. *	79,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTER 1 MB DT. ANL.	79,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F14/F18 DT. ANL. 1 MB *	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1MB *	84,90
HEIMDALL DT. VERS.	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. ANL. 1 MB *	79,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INT. SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB *	65,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB *	79,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE-	79,90
LIVERPOOL DT. ANL.	59,90
LORD OF THE RINGS DT. ANL. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOTUS 3 - FINAL CHALLENGE - DT. ANL.	65,90
LURE OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	29,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	59,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB	75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	65,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. 1 MB *	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB *	65,90
PALADIN 2 DT. ANL.	59,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. *	59,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL.	79,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POPULOUS 2 DT.	65,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1 MB *	85,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE *	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB *	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	65,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL.	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG. DT.	54,90
SWORDS OF HONOUR *	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK	69,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA NEW WORLDS	39,90
VIKING - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB	69,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB *	79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES 1 MB *	69,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90
ZOOL DT. ANL.	59,90
ZYCONICS DT. ANL. *	59,90

Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	45,90
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVIN COMPILATION	34,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMAZING SPIDERMAN	29,90
AUSTERLITZ	24,90
AWESOME 1 MB	29,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BETRAYAL	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLOODWYCH	29,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H. O.	19,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME : ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBO RACER	19,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DOUBLE DRAGON 3	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELF	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FINAL FIGHT	29,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1	



Quest for Glory III

Wages of war

Quest for Glory und kein Ende: Auch beim dritten Teil von Sierras bislang jüngster Adventureserie dürft Ihr Euch bei Euren Reisen wieder mit Ruhm bekleckern. Vielleicht erinnert Ihr Euch ja noch: Euer Held verhalf am Ende von "Quest for Glory II - Trial by Fire" dem üblen Großwesir Ad Avis zu einem Freiflug vom höchsten Turm seines Palastes, als er gerade dabei war, einen mächtigen Dschinn zu beschwören, um mit seiner Hilfe die Welt zu beherrschen.



Harte Kämpfe gehören leider auch zum Leben eines Helden.

Aus Dankbarkeit adoptierte Euch der Sultan von Shapeir und machte Euch so zum Prinzen seines Reiches. Ihr feiert gerade noch Euren Sieg über Ad Avis, da erreichen Euch erneut schlechte Nachrichten: Über Tarna, dem Heimatland Eures Begleiters Rakeesh, hängt das Damoklesschwert eines drohenden Krieges zwischen den Leotauern, Simbanikriegern und den Leopardenwesen des östlichen Dschungels. Kreesha, die Lebensgefährtin Rakeeshs und Zauberin des Ältestenrates sendet Euch ein magisches Portal, das Euch nach Tarna teleportiert. Dort angekommen erfahrt Ihr die näheren

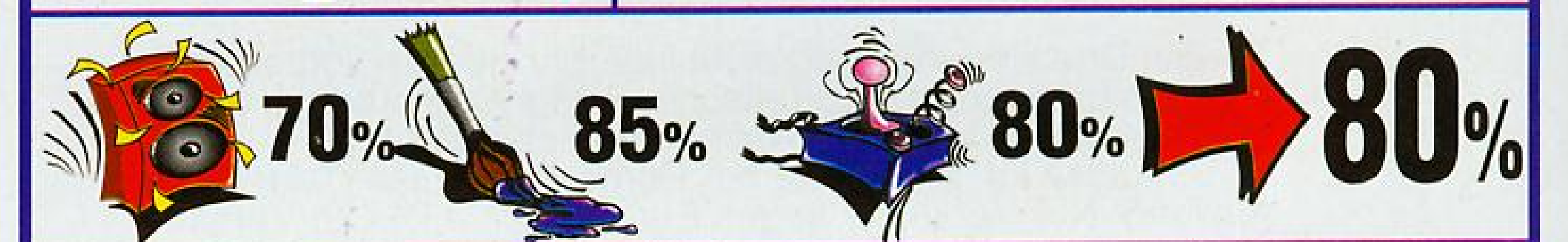
Umstände, die zu dieser gespannten Lage geführt haben: Dem Kriegerstamm der Simbani wurde der "Speer des Todes" gestohlen, ein Ritualobjekt von bedeutendem religiösem Wert. Um diesen Diebstahl zu rächen und den Speer wiederzubekommen, wollen es die Simbani auf einen Krieg mit den verhaßten Leopardemännern ankommen lassen, denen sie die Schuld am Verschwinden der heiligen Wurfwanne anlasten. Sollte es tatsächlich zum Kampf kommen, so hat Rakeeshs Bruder und König von Tarna verlautbaren lassen, würden sich die Leotauern mit den Simbani verbünden und in einen "ehrenhaften Krieg" ziehen.

Rakeesh als Paladin und Euch als Held im allgemeinen liegt natürlich viel daran, solch ein sinnloses Blut-

vergießen mit allen Euch zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern. Da sich aber sowohl die Simbani als auch der König stellen, werdet Ihr eine ganze Menge guter Ideen brauchen, wenn Ihr Eure diplomatische Mission erfolgreich beenden wollt. Wie schon beim zweiten Teil habt Ihr die Qual der Wahl zwischen einem Kämpfer, einem Magier oder einem Dieb, wobei sich je nach gewähltem Charakter die zu lösenden Rätsel von einander unterscheiden. Wo ein Dieb gekonnt ein Seil hochklettert und über einen schmalen Balken balanciert, holt man sich als Zauberer mangels körperlicher Eignung höchstens ein paar blaue Flecke. Vorausgesetzt, Ihr besitzt einen der ersten beiden Teile, könnt Ihr Euren alten Charakter einer spielerischen Wiederverwertung zuführen (auch ohne grünen Punkt!). Wahlweise mittels Maus, Joystick oder Tastatur könnt Ihr Euer digitales Alter Ego über den Bildschirm bewegen, Euch mit fast allen im Spiel vorkommenden Personen unterhalten, über Land reisen oder Euch nach Herzenslust mit umherstreunenden Ungetümen prügeln. Für so ziemlich jede Eurer Aktionen werdet Ihr mit Skillpoints belohnt, wodurch sich die Eigenschaften und Fertigkeiten Eurer Figur mit der Zeit ganz erheblich steigern. Besonders beim Kampf mit einem der zahlreichen und recht lebensecht animierten Monster (vom Dinosaurier bis zur geflügelten Schlange ist eine ganze Menge vertreten) empfiehlt es sich, ab und zu einen Blick auf die Ausdauer des Helden zu werfen, da sonst die Gesundheit sehr schnell zu leiden beginnt und auch Eure Angriffe an Durchschlagskraft verlieren. Wie inzwischen bei Sierra üblich sind alle Bilder in feinsten VGA-256-Farben-Grafik zu bewundern, wenn auch (für alle Nostalgiefans) EGA-Auflösung ebenfalls noch unterstützt wird. Die aus der heimischen Soundkarte tönenden Klänge hinterlegen das Abenteuer sehr stilecht, doch auch diejenigen ohne Soundunterstützung müssen nicht im Stillen sitzen. Allerdings ist das Gepiepse aus dem internen Lautsprecher so grausam, daß Ihr vermutlich freiwillig darauf verzichten werdet. Trotzdem - laßt Euch nicht davon abschrecken, Euch das gute Teil einmal anzusehen - Es rentiert sich!

mm

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/>	Ex.Ram	<input checked="" type="checkbox"/>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/>	Hercules	<input checked="" type="checkbox"/>
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/>	CGA	<input type="checkbox"/>
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/>	EGA	<input type="checkbox"/>
Roland	<input checked="" type="checkbox"/>	VGA	<input checked="" type="checkbox"/>
		Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
		Hersteller Sierra	Besonderheiten
		Preis ca. DM 120,-	- Figuren aus den beiden ersten Teilen können übernommen werden
		Muster von Hersteller	



Für welches Team werden Sie in der nächsten Saison fahren, wenn die Streitigkeiten beendet sind?



MicroProse Formula One Grand Prix - Fahren Sie einfach los!



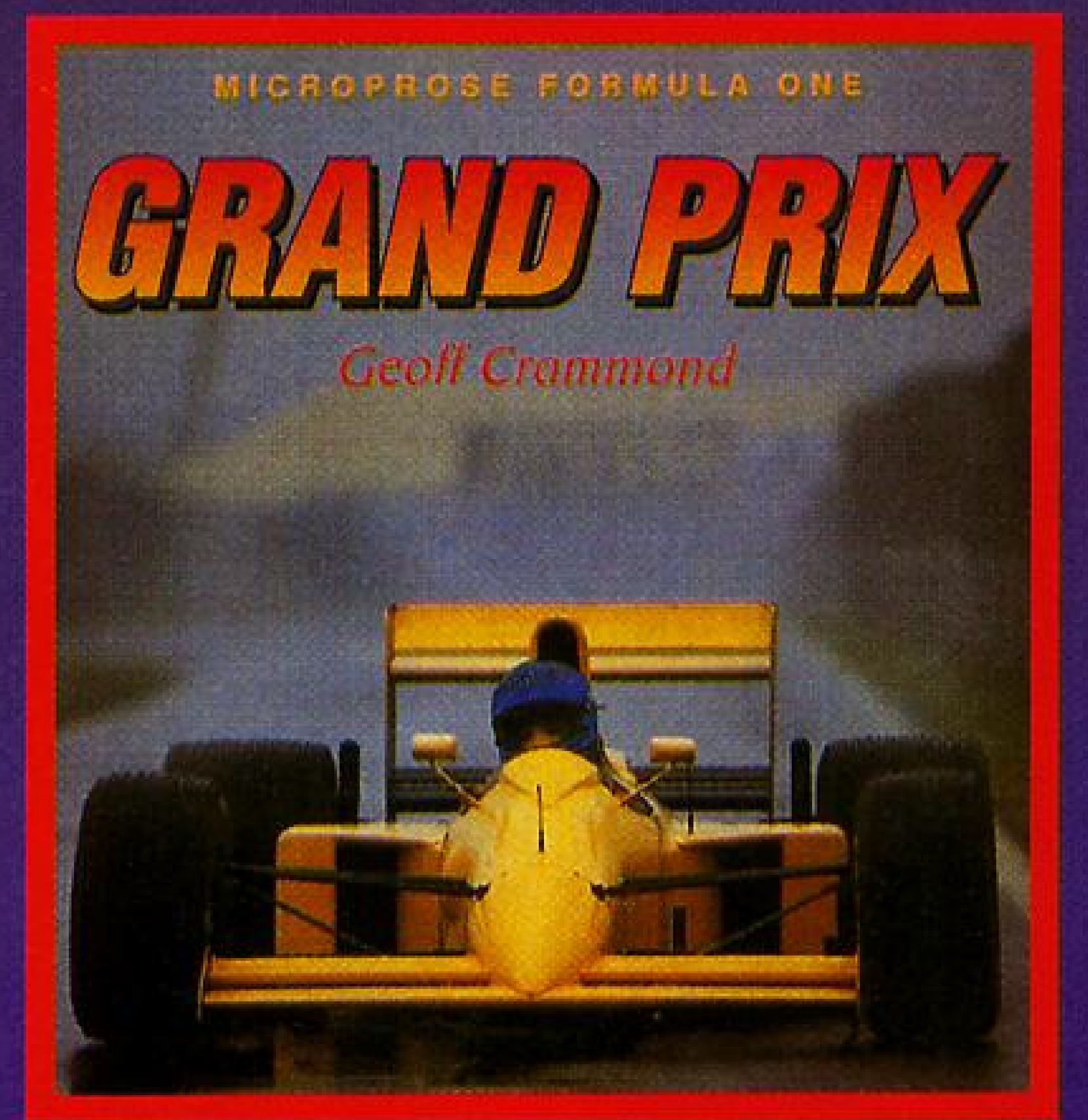
Wenn Sie sich mit den Besten messen wollen, dann haben Sie nur eine Wahl: MicroProse Formula One Grand Prix

Das einzige Spiel, in dem alle sechzehn Grand Prix-Strecken in 3-D reproduziert wurden. In dem Sie das Getriebe, die Bremsbalance und die Spoiler selbst einstellen können. Wo fünf Schwierigkeitsstufen Ihnen dabei helfen, nach und nach Ihre Fahrkünste zu erweitern. Wo bei den Boxenstopps mit Zeitmessung sechs verschiedene Reifenmischungen zur Verfügung stehen. Wo Sie mit Hilfe der Streckenkameras jeden Wagen in jedem Rennen von jedem Punkt aus verfolgen können. Und wo Sie über Modem oder Kabelverbindung ein Rennen gegen einen Freund austragen können.



Warum sollen Sie nur vorn fahren, wenn Sie auch davonfahren können?

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



BALD FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTlich

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 326.

Wiza

CRUS *of* DARK



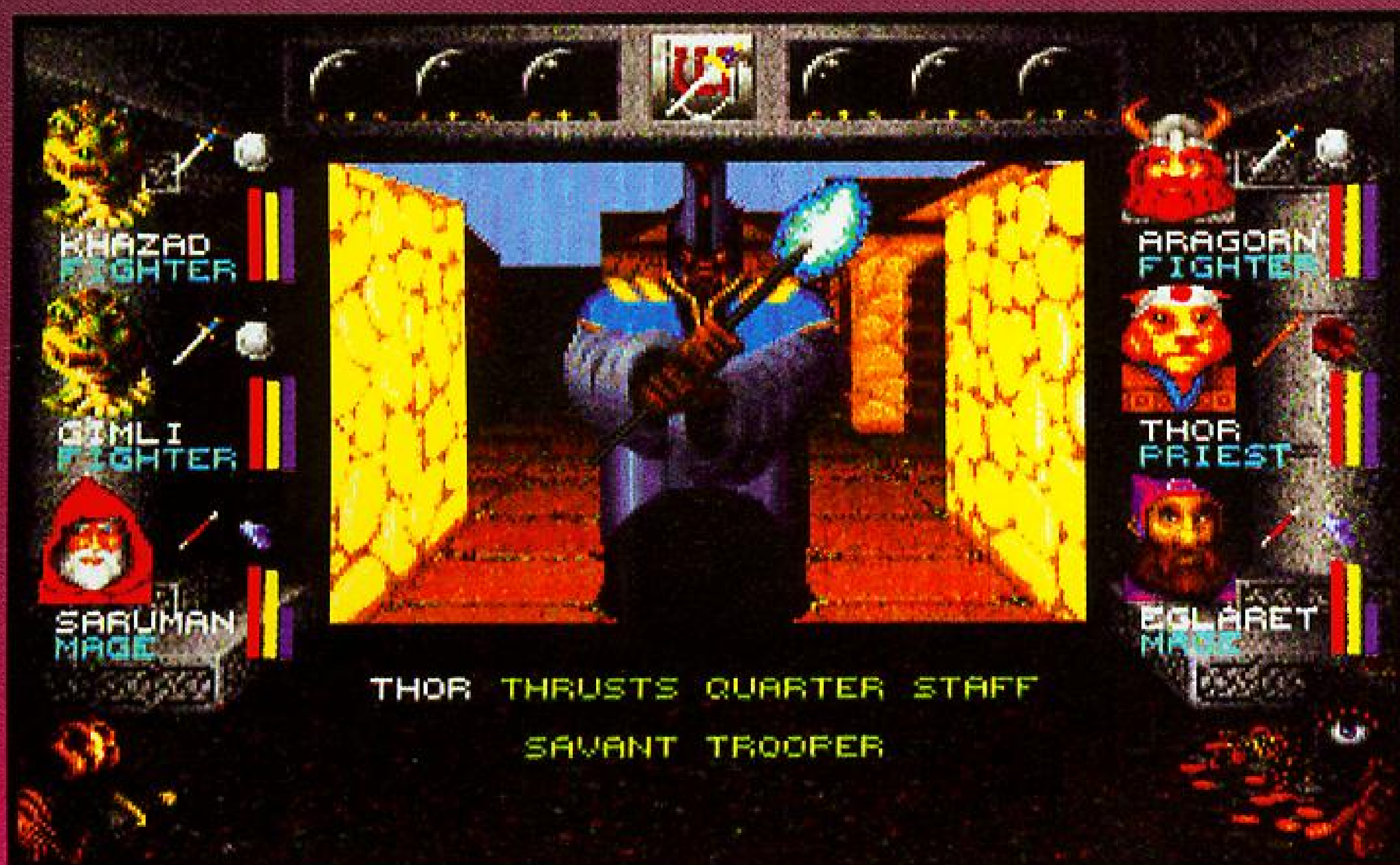
Die skurile Hintergrundgeschichte läßt jedem Fantasyfan gehörig das Herz bluten. Nachdem man von einem blauen (gemeint ist die Farbe, nicht der Zustand!) Androiden über die augenblicklichen Verhältnisse aufgeklärt wurde, wird man in ein waschechtes Raumschiff verfrachtet und nach "Guardia" gebracht. Dieser Planet steht unter der Fuchtel des grausamen "Dark Savant", der sich schon seit einigen Jahrhunderten auf der Suche nach dem "Astral Dominæ" befindet. Dieser unbekannte Gegenstand kann sich an Macht durchaus mit der kosmischen Feder messen, ist er doch schließlich in der Lage, ganze Welten aus dem Boden zu stampfen. So eine Entdeckung läßt sich natürlich nur schwer geheimhalten. Aus diesem Grund ist auch das halbe Universum hinter die-

sem astralen Dominostein her, einschließlich der gefährlichen Umpani und T'Rang, die sich bereits fest auf dem einst idyllischen Planeten etabliert haben. Die Aufgabe scheint also schier unlösbar, denn welche Heldengruppe kann schon drei Kontrahenten auf einmal ausschalten? Wie schon bei "Bane Of The Cosmic Forge" muß man eine ganze Menge Geduld mitbringen, um einen einigermaßen überlebenschäftigen Helden zu erschaffen. Werden einem Charakter weniger als zwölf Bonuspunkte zugesprochen, so kann man ihn beruhigt in die ewigen Jagdgründe schicken, denn die wirklich effektiven Kampfmaschinen, wie "Mönch" oder "Samurai", lassen sich unter diesem Wert nicht verwirklichen. Diese Tatsache würde allerdings nicht so negativ ins Gewicht fallen, wenn die Programmierer an

eine simple "Reroll"-Funktion gedacht hätten. Da dies aber nicht der Fall ist, muß man die ganze Auswürfelprozedur hinter sich bringen, bevor man den nächsten Charakter angehen kann. Hat man diese nervende Klickelei endlich hinter sich gebracht, ohne dabei des Wahnsinns zu verfallen, so kann man seine Heldengruppe auf die gewohnte Monsterjagd schicken. Dies erweist sich als äußerst angenehm, zieht man Spiele wie "The Summoning" oder "Underworld" zum direkten Vergleich heran, denn hektische Echtzeitkämpfe sind niemals auszufechten. Man kann sich also gemütlich zurücklehnen und das Geschehen mehr oder weniger gelassen beobachten. Das Spiel ist außerdem so angelegt, daß man nur selten auf sehr viel stärkere Gegner trifft, gegen die man so gut wie keine Chance hat. Die fiesen Monster steigern sich nur langsam in ihrer Qualität und man kann seine neugeborenen Helden beruhigt heranreifen lassen. Trotzdem sollte man sich vor allzu großem Leichtsinne hüten, denn es kann sich schon einmal ein mächtiger Anführer unter den vermeintlich unterlegenen Gesellen befinden, der dem übermütigen Spieler Mores lehrt.

Begeisterte Rollenspieler stehen unter Zeitdruck, werden doch Monstrum Programme veröffentlicht, die sie spielen werden möchten.
„Crusaders Of The Dark S...

Einige Neuerungen werden gerade die erfahrenen "Bane Of The Cosmic Forge"-Spezialisten zu schätzen wissen. So muß man sich nicht mehr mit dem mehr als ungenügenden Kartenspruch zufrieden geben, nein, diesmal wurde eine astreine Automappingfunktion integriert. Allerdings sollte man sich nicht zu früh freuen, denn wie im richtigen Leben muß erst einmal Papier und Bleistift gefunden werden, um kleine Orientierungshilfen zu notieren. Besonders originell ist die Idee, daß man mit steigender "Mapping"-



ROBRY

ADERS the SAVANT

nen momentan ziemlich unter
at für Monat hochkarätige
allesamt ausgiebig gespielt
handelt es sich bei
vant“ um eine Ausnahme?

Fähigkeit auch bessere Karten zeichnen kann, d.h. Häuser, Seen und andere markante Punkte können nur bei einem sehr hohen Wert eingetragen werden. Natürlich steigt diese Fähigkeit auch durch häufigen Gebrauch, denn nur Übung macht den Meister! Im Kampfmodus kann man sich aus einem fast unerschöpflichen Fundus an Schlägen und Zaubersprüchen bedienen. Sollte es ein edler Barde tatsächlich schaffen, sich im Schatten einer Wand oder eines Baumes zu verstecken, so kann er anschließend einen

gefährlichen "Backstab"-Angriff ausführen. Diese Variante empfiehlt sich vor allem bei den Meistern der Handkantenschläge, den Mönchen. Diese entwickeln sich sehr schnell zu erfahrenen Ninjutsu-Kämpfern, die sich durch enorme Körperkraft und hohe Geschicklichkeit auszeichnen. Die Magier und Priester fahren allerdings ganz andere Geschütze auf. Mit "Feuerball" und "Blades" bringen sie fast jeden Gegner zur Strecke, solange er sich nicht als magieresistenter Megakrieger erweist. Um wertvolle Spruchpunkte zu sparen, kann man außerdem die jeweilige Stärke des Zaubers festlegen. Die Bewohner der "neuen Stadt" sind sehr unterhaltsame Gesellen, wenn man sie richtig zu nehmen weiß. Informationen über düstere Gestalten oder gleichgesinnte Kameraden müssen zum richtigen Zeitpunkt ins Gespräch gebracht werden, um von den zunächst verstockten Dialogpartnern weitere Auskünfte zu erhalten. Selbstverständlich kann man seiner Rede durch bestimmte Zauber oder rohe Gewalt zusätzlich Nachdruck verleihen. Wendet man diese unfaire Methode jedoch auf die falschen Personen an, so kann die anfängliche



Freundlichkeit in blanken Haß und Angriffslust umschlagen. Vorsicht ist also auch hier geboten! In Bezug auf die Grafik wurde nicht gerade Pionierarbeit geleistet. Dem verwöhnten Rollenspieler wird weder 360°-Scrolling noch außergewöhnliche Hintergrundgrafiken geboten. Lediglich die Monster wurden schön in Szene gesetzt, auch wenn sie urplötzlich und ohne jede Vorwarnung auf dem Bildschirm erscheinen. Bei "Wizardry 7" handelt es sich eben um ein Rollenspiel der alten Garde, die leider schon viel zu sehr in Vergessenheit geraten sind. Die Soundeffekte entsprechen zwar dem heutigen Standard, doch unterbrechen sie den allgemeinen Spielfluß nicht unwesentlich, so daß man schon nach wenigen Minuten getrost auf sie verzichten kann. Hier hätte man ruhig sauberer programmieren können! Die zahlreichen Musikstücke glänzen dagegen eher durch häufige Wiederholungen als durch mitreißende Melodien.

Fazit: "Crusaders Of The Dark Savant" ist bestimmt kein übles Rollenspiel, doch handelt es sich auch kaum um einen packenden Dauerbrenner. Obwohl einige nette Neuerungen durchaus zu verzeichnen sind, glaubt man eher eine leicht verbesserte Version von "Bane Of The Cosmic Forge" in Händen zu halten. Auf die Fortsetzungen der "Might And Magic"- und "Bard's Tale"-Reihe darf man also durchaus gespannt sein, denn diese Kultsagen werden mit dem Serientrauma ebenfalls schwer zu kämpfen haben.

(om)



PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input type="checkbox"/>	Hersteller Sir-Tech
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 120,-
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	Muster von
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input checked="" type="checkbox"/>	Softgold
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	Besonderheiten
			- Automapping
			- englische Anleitung
			- ausführliches Handbuch



Daß wir den alten Römern eine ganze Menge wunderbarer Dinge, wie beispielsweise den Wein, die Bäder oder die schönen Künste verdanken, ist ein alter Hut. Daß wir nun auch selbst auf Caesars Spuren wandeln können, verdanken wir Millennium und ihrem neuesten Arcadeadventure "Rome A.D. 92".

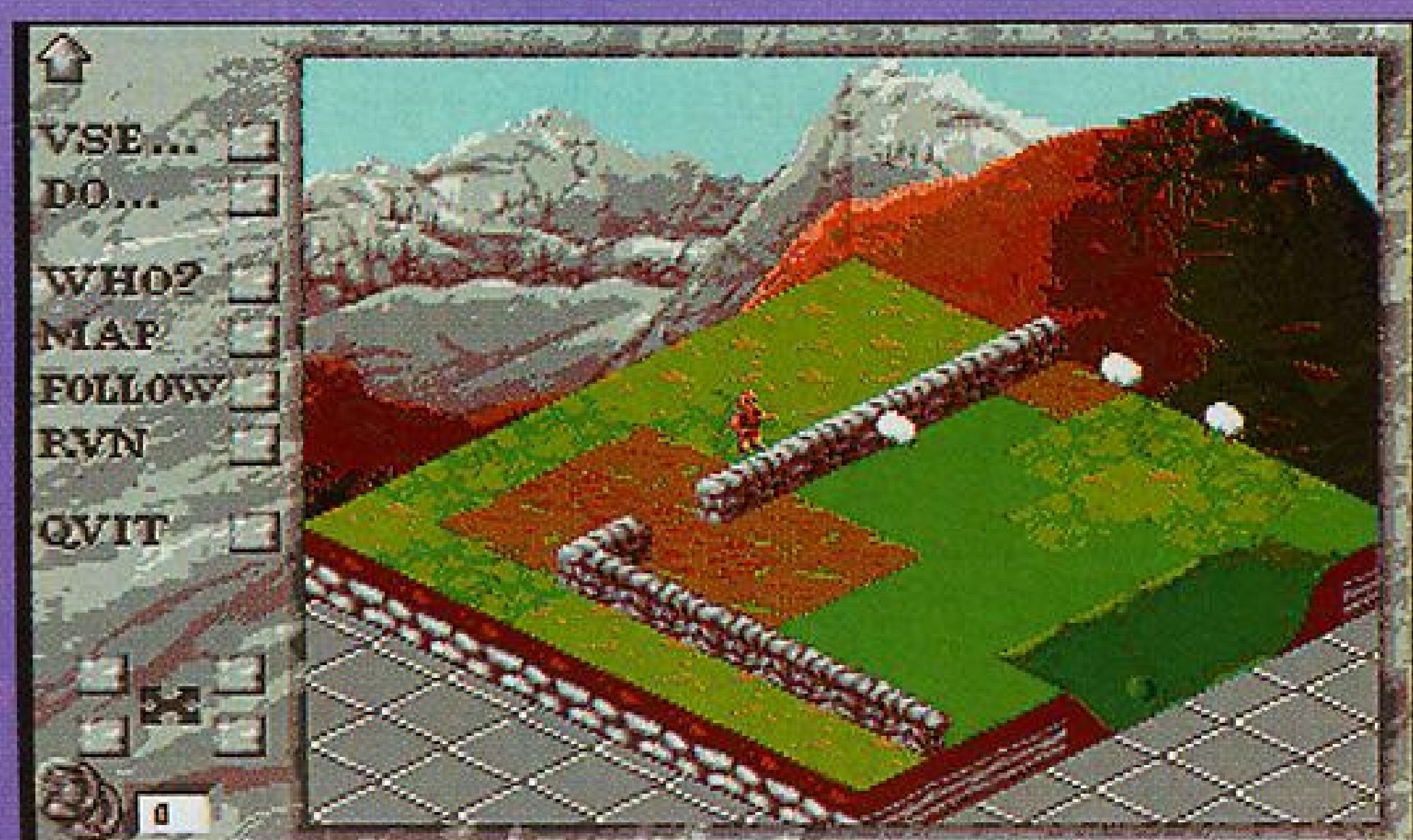
Ihr beginnt Euer Pixelleben als Sklave Hector in Herculaneum, einem kleinen römischen Provinznest am Fuß des Vesuv. Als Euch Euer Meister auf einen Botengang schickt, um dem Consul Seganus Megadrivus (Ihr merkt schon, hier geht es nicht so bierernst zu wie damals im Lateinunterricht) eine Nachricht zu überbringen, ahnt Ihr natürlich noch nicht, welche Abenteuer an diesem Tag noch vor Euch liegen werden. Mit etwas Glück und einer Menge Einfallsreichtum und Geschick habt Ihr im Lauf des Spiels noch mehr als genug Möglichkeiten, aus Eurem tristen Sklavendasein auszubrechen und es schließlich gar bis zum römischen Kaiser zu bringen. Da solch ein kometenhafter Aufstieg damals wohl kaum mit regulären Mitteln möglich gewesen wäre, darf (und muß auch) des

öfteren ein bißchen betrogen und korrumpiert werden. Nachdem die Nachricht überbracht ist, habt Ihr zunächst eigentlich nur ein Ziel: Erstmal trotz eines Lava spuckenden Vesuvus im Hintergrund am Leben zu bleiben und Herculaneum zu verlassen, bevor Ihr in der glühenden Asche goldbraun-knuspriig gebacken werdet... Seid Ihr dann erfolgreich in Rom angelangt, gilt es, den Kaiser vor einem üblen Mordkomplott zu warnen und Euch so den Grundstein für eine politische Karriere zu legen. Schritt für Schritt habt Ihr so verschiedene Teilziele zu erreichen, bevor Ihr Euch nach getaner Arbeit endlich in den Kaisersessel flegeln könnt. Die Umgebung von Hector wird, ähnlich wie bei Populous, von schräg oben gezeigt und bei Bedarf mitgescrollt. Unabhängig von Eurem Helden wuseln auf den

Karten noch jede Menge anderer Leutchen in ihrem eigenen Lebensstil herum: Priester opfern den Göttern Schafe, die Bürger vergnügen sich in den Bädern, während ihre

Sklaven die Straße kehren oder sich in der Arena als Gladiatoren die Schädel spalten müssen. Auch ein Wechsel der Tageszeiten wurde berücksichtigt, so daß man sich nicht wundern darf, wenn zu nachtschlafender Zeit die meisten Bürger in Bacchus' Armen schlummern und sich nur noch lichtscheues Gesindel auf den Straßen Roms herumtreibt. Je nach Situation habt Ihr Zugriff auf verschiedene Icons, um Hector zu steuern, andere Leute anzusprechen oder Gegenstände aus dem Inventory zu benutzen. Außerdem könnt Ihr jederzeit eine Übersichtskarte des Geländes abrufen und dort durch einen einfachen Mausklick ein kleines Kreuzchen in die Landschaft setzen, das Hector daraufhin zielstrebig ansteuert. In manchen Szenen erhaltet ihr darüberhinaus noch das Kommando über eine römische Legion, die Ihr als Feldherr zum Sieg über die Briten oder Ägypter führen sollt. Dann kommt zur normalen Bewegung

auch noch die Möglichkeit, der ganzen Armee oder auch nur einzelnen Gruppen Befehle zu erteilen. Ihr könnt auf diese Weise z.B. einen Trupp abstellen, um Wache zu halten, während der Rest für Euch eine kleine Befestigungsanlage aus dem Boden stampft. Besondere Aufmerksamkeit ist hier dem physischen und psychischen Zustand der Legionäre zu widmen: Haben sie sich stundenlang mit Steineschleppen abgemüht, haben sie wohl kaum mehr große Chancen gegen eine ausgeruhte und hochmotivierte Barbarentruppe. Die Darstellung der Figuren und Bauten ist wirklich als gelungen zu bezeichnen, einige Zwischenbilder lockern den



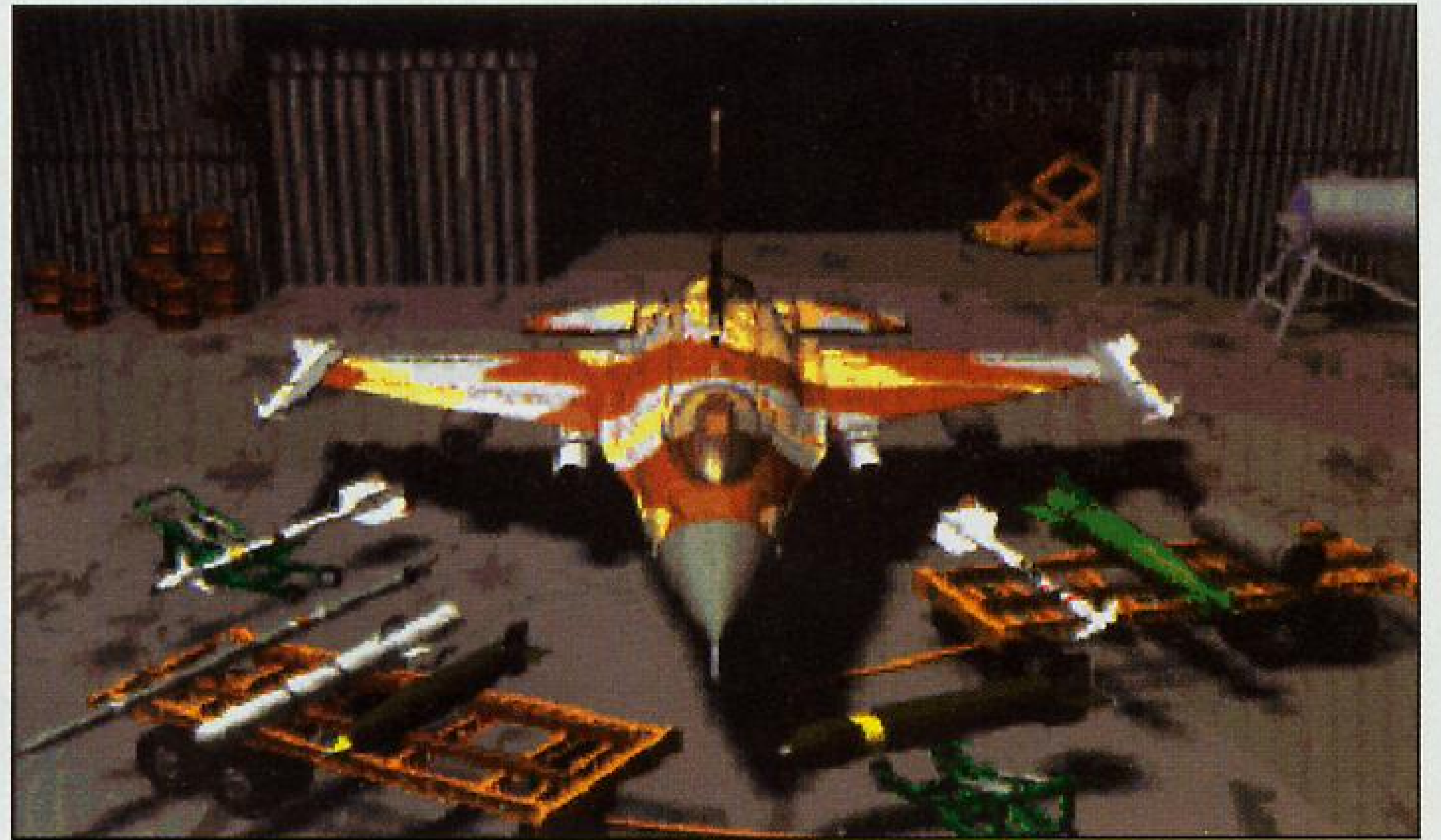


Spielverlauf auf und informieren über wichtige Ereignisse. Dagegen sind die Soundeffekte ziemlich mager ausgefallen. Außer ein wenig Donnerrollen, Schafblöcken und Wassergeplätscher ist so gut wie nichts zu hören, aber wenn Euch das Spiel erst einmal in seinen Bann gezogen hat, dann fällt Euch das garantiert nach kurzer Zeit sowieso nicht mehr auf. Ausdrücklich erwähnen möchte ich auch noch das wirklich herrlich zu lesende Handbuch, das die Geschichte Roms von der Stadtgründung bis zur Eroberung durch die Goten in kleinen Episoden schildert. Obwohl man vieles von der humorvoll überzogenen Darstellung der Ereignisse nicht unbedingt für bare Münze nehmen sollte, erfährt Ihr quasi nebenher so ziemlich alles über Romulus' und Remus' vorausschauende Visionen von Einkaufszentren, den Herbsturlaub der römischen Armee, der später als Eroberung Britanniens in die Geschichte einging, sowie Cleopatra's Beziehungen zu Schönheitschirurgen - nie war Geschichte unterhaltsamer!

(mm)

F15 STRIKE EAGLE III

Sie fliegen wieder. Gemeint sind die kampferprobten Piloten des Microprose Dauerbrenners F15.



Nun bringen die Simulationskönige den dritten Teil um den fliegenden amerikanischen Mythos heraus. Wieder für die gängigen Systeme Amiga (Erscheinungstermin voraussichtlich 1. Quartal 1993) und PC (Vielleicht schon Anfang November). Das beeindruckendste bekommt man gleich mit den Start- und Landesequenzen auf den Bildschirm projiziert, die einen auf spätere Projekte, wie wäre es mit dem vierten und fünften Teil, hoffen lassen. Technisch brilliant präsentieren sich diese beiden Sequenzen nahezu in Videoqualität und machen Lust auf mehr.

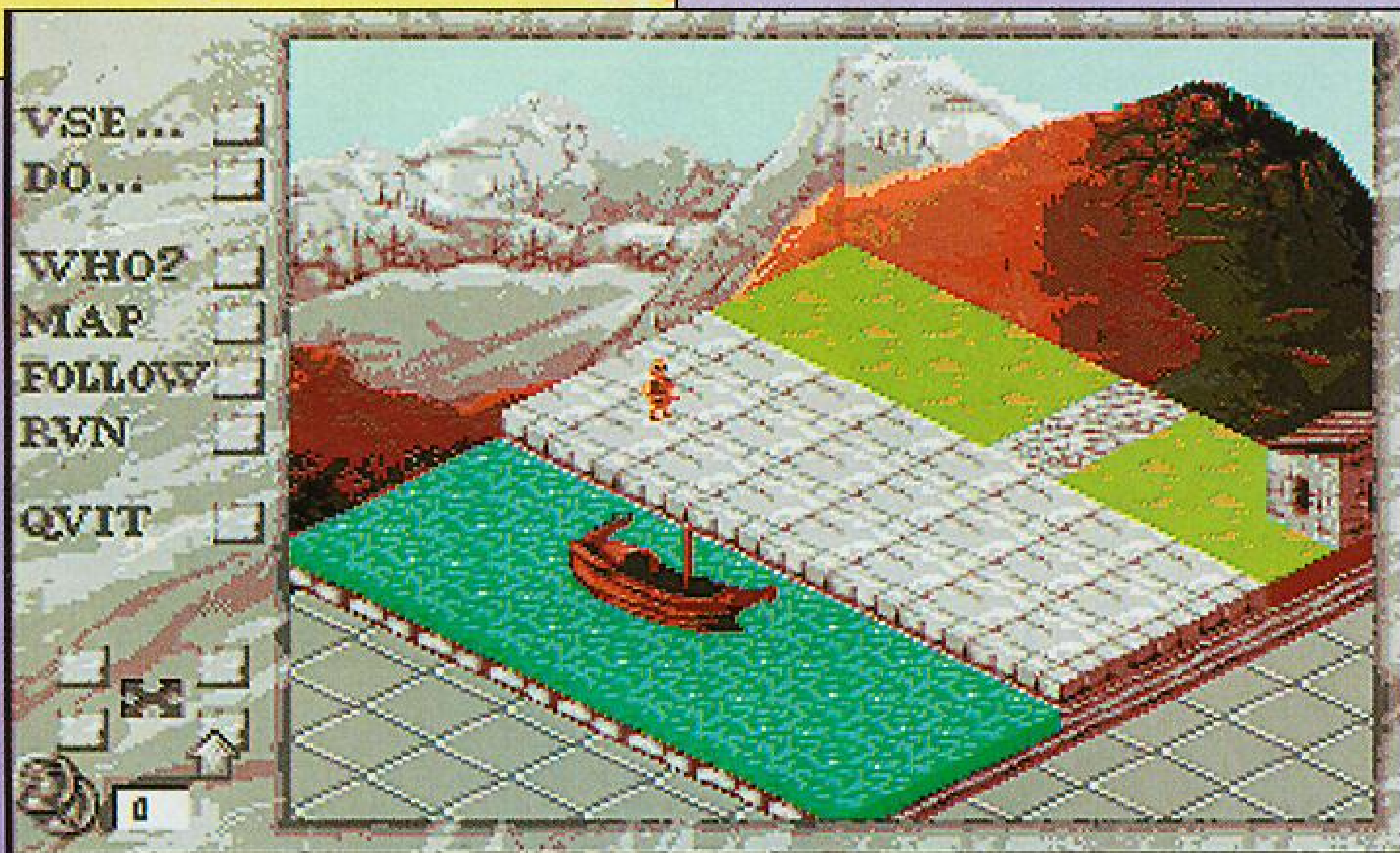
Im Spiel selbst geht es gleich in die Vollen. Tummelplatz für Luftakrobaten sind Korea und der persische Golf. Für beide Einsatzgebiete stehen natürlich auch im dritten Teil wieder eine ganze Reihe verschiedener Missionen zur Auswahl.

Mit einem neuen visuellen System, einer Microsoft Inhouse-Entwicklung, wurde versucht, einen noch höheren Realitätsgrad zu erreichen, was sich in bisher unerreicht realen Darstellungen von Wolken und gegnerischen Jagdfliegern niederschlug.

Ein spektakulärer Zwei-Spieler-Modus ermöglicht den direkten Vergleichskampf gegen einen Mitspieler. Oder in der anderen Intention den gemeinsamen Kampf gegen das Übel am Screen.

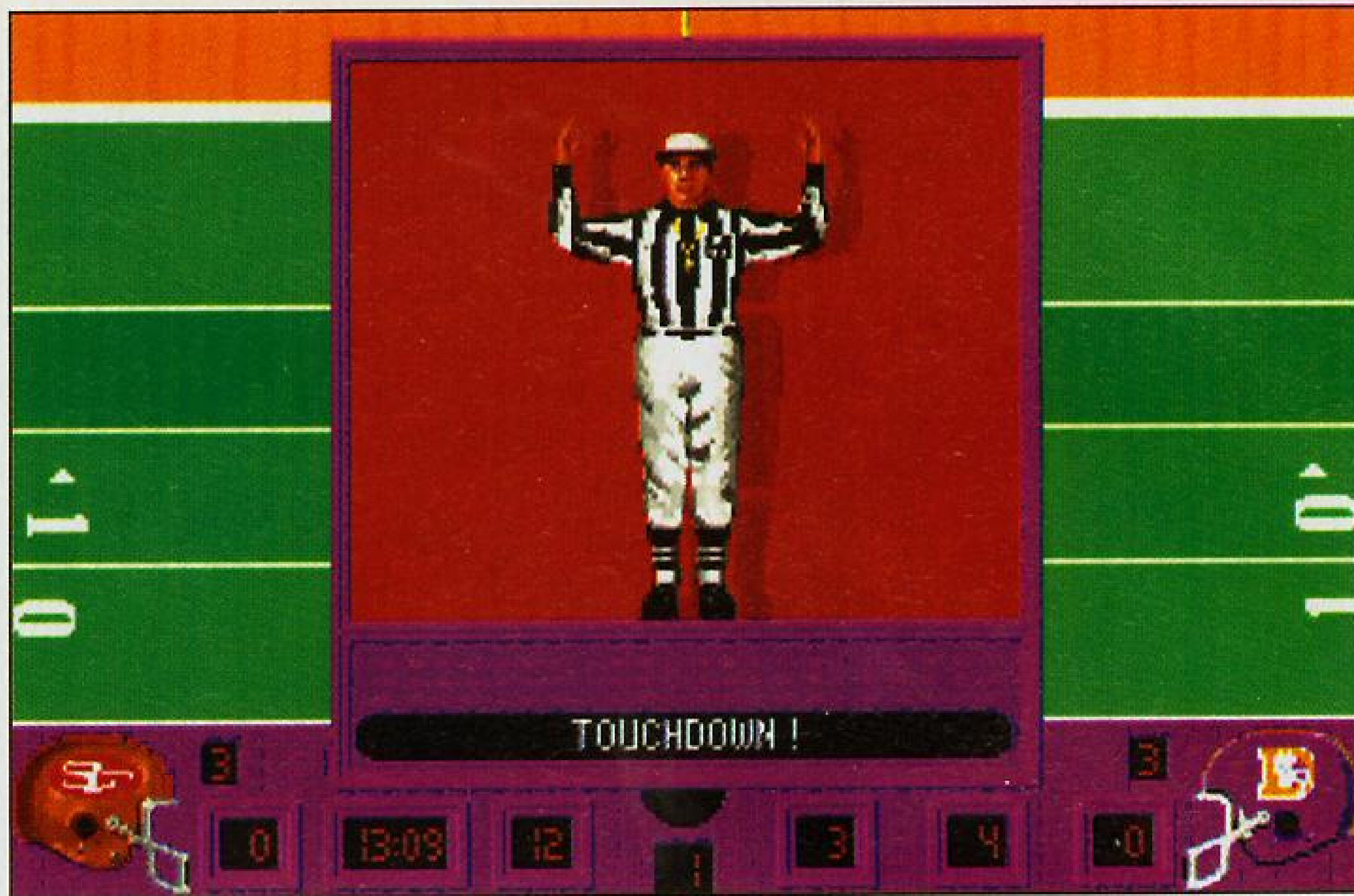
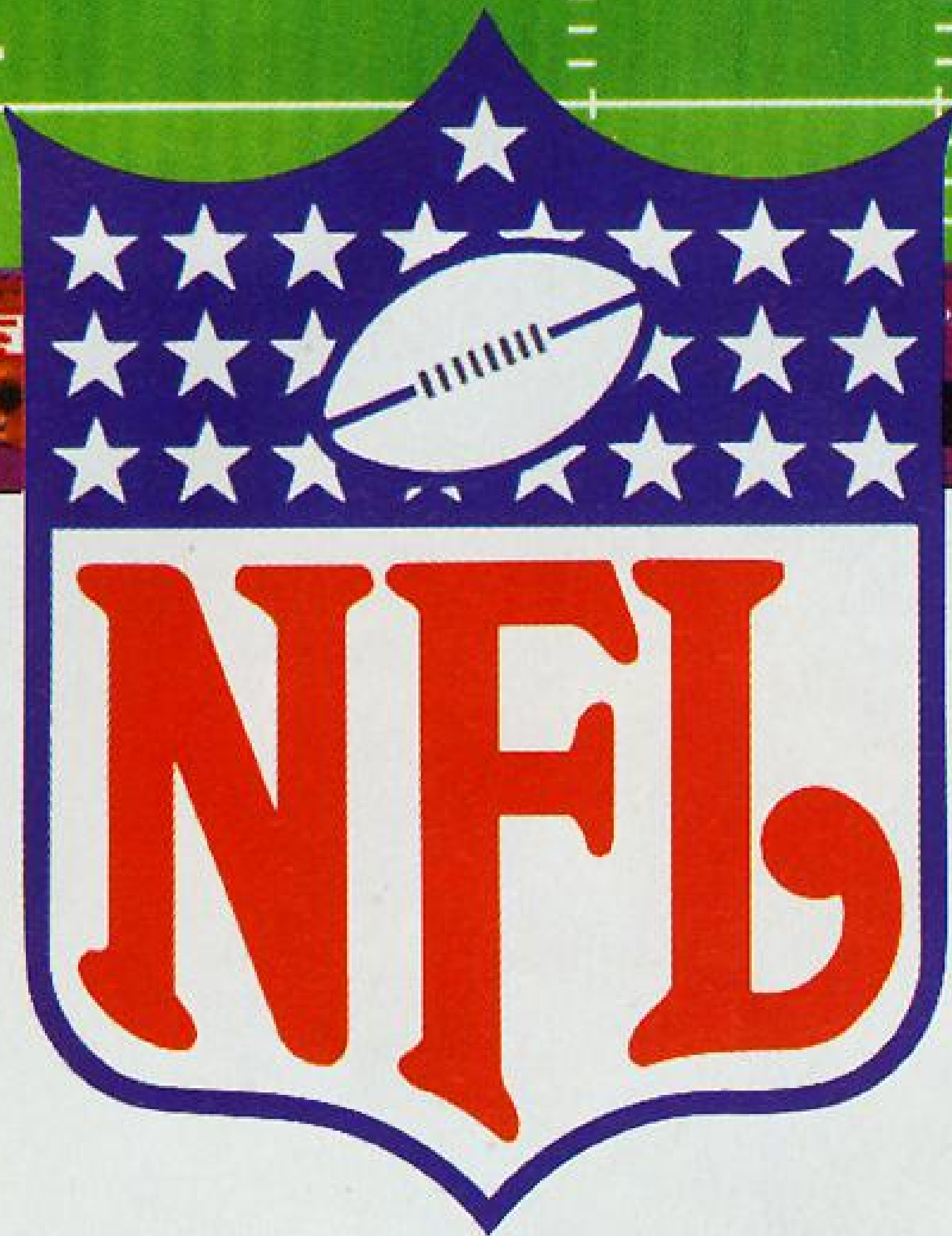
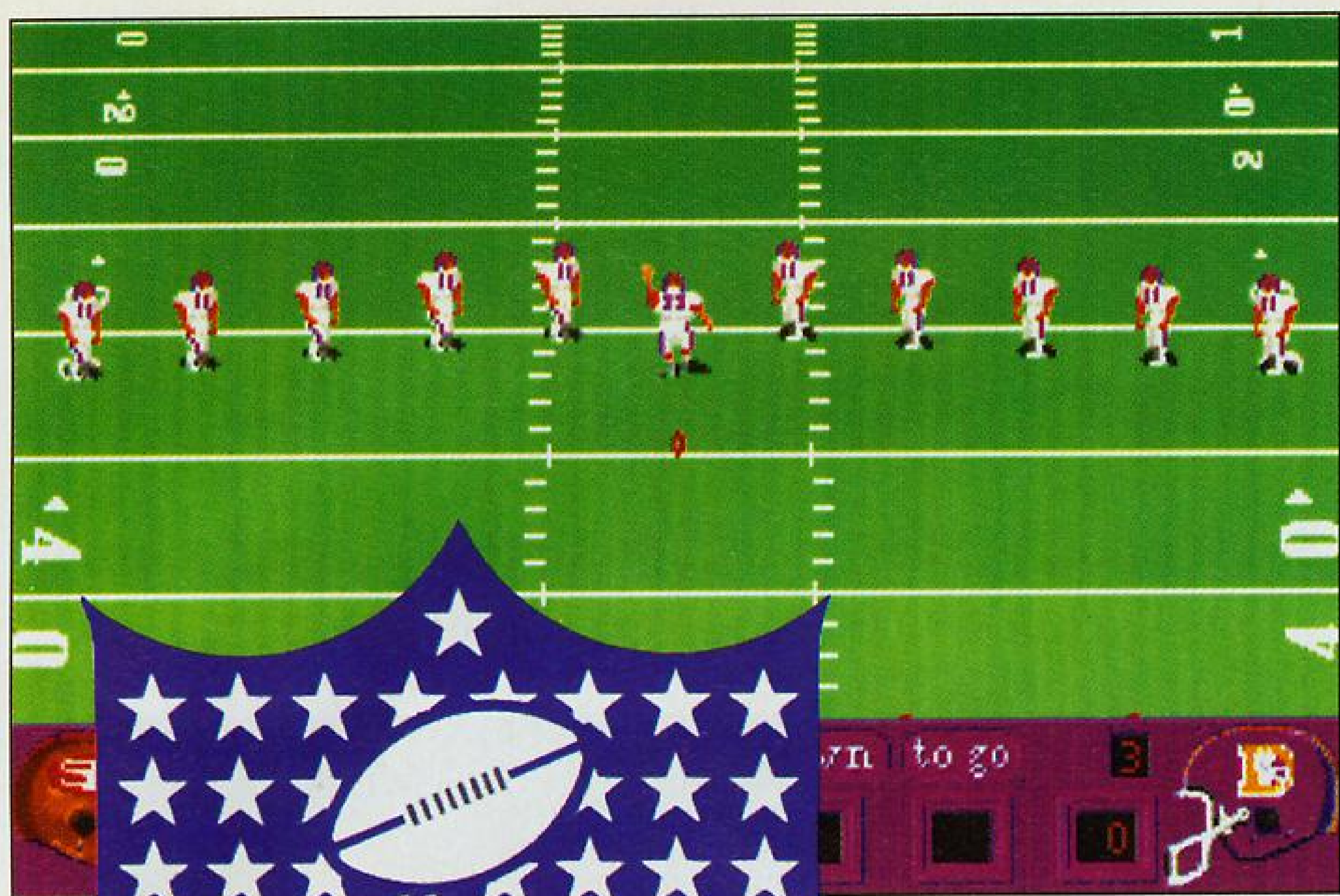
Und wer seinen Kollegen doch lieber bei sich wissen möchte, der kann sich die Cockpitaufgaben teilen. Einer übernimmt dann die Position des Waffen-Offiziers, der für die Auswahl und den Einsatz der Feuerwerkskörper verantwortlich ist. Der andere kann sich derweilen mit den Tücken des Pilotendaseins auseinandersetzen. Trotzdem soll das Ganze auch für Anfänger noch leicht überschaubar sein und die Möglichkeit offerieren, mit seinem Wissen um das Handling zu wachsen. Mit dem erweiterten Gameplay erhofft sich Microprose auch die ausgebufftesten F 15 Piloten nochmals an die Sticks zu bringen. Ob das gelingt wird unser ausführlicher Test zeigen. Wenn der Releasedate eingehalten wird, könnten wir schon in der nächsten Ausgabe der Play Time den Detailbericht liefern.

(ts)



PC unterstützt		ARCADE ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/>	Hersteller Millennium	Besonderheiten
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 90,-	- Humorvoller Überblick über die Geschichte des alten Roms
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/>		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>		

60% 85% 85% 79%

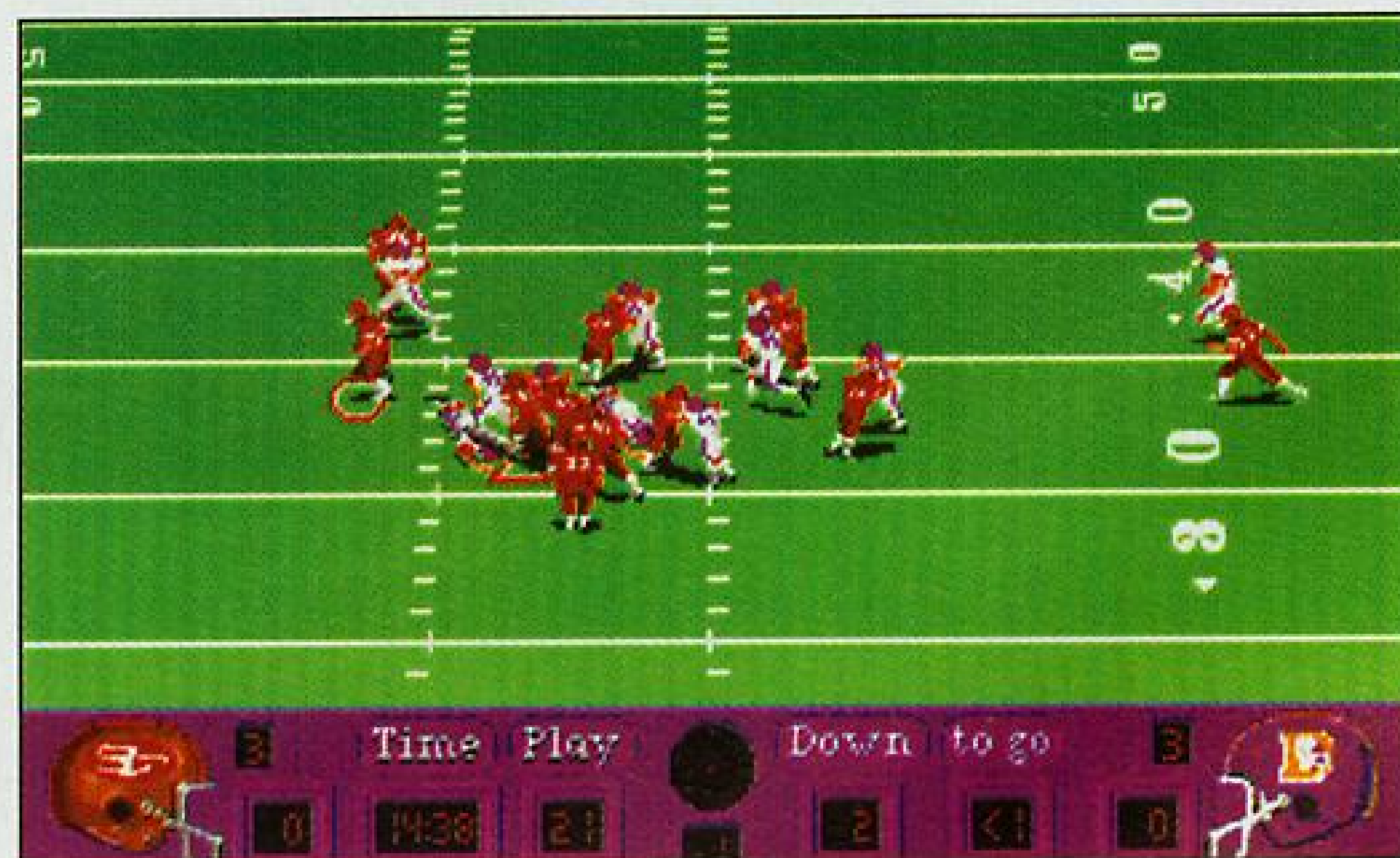
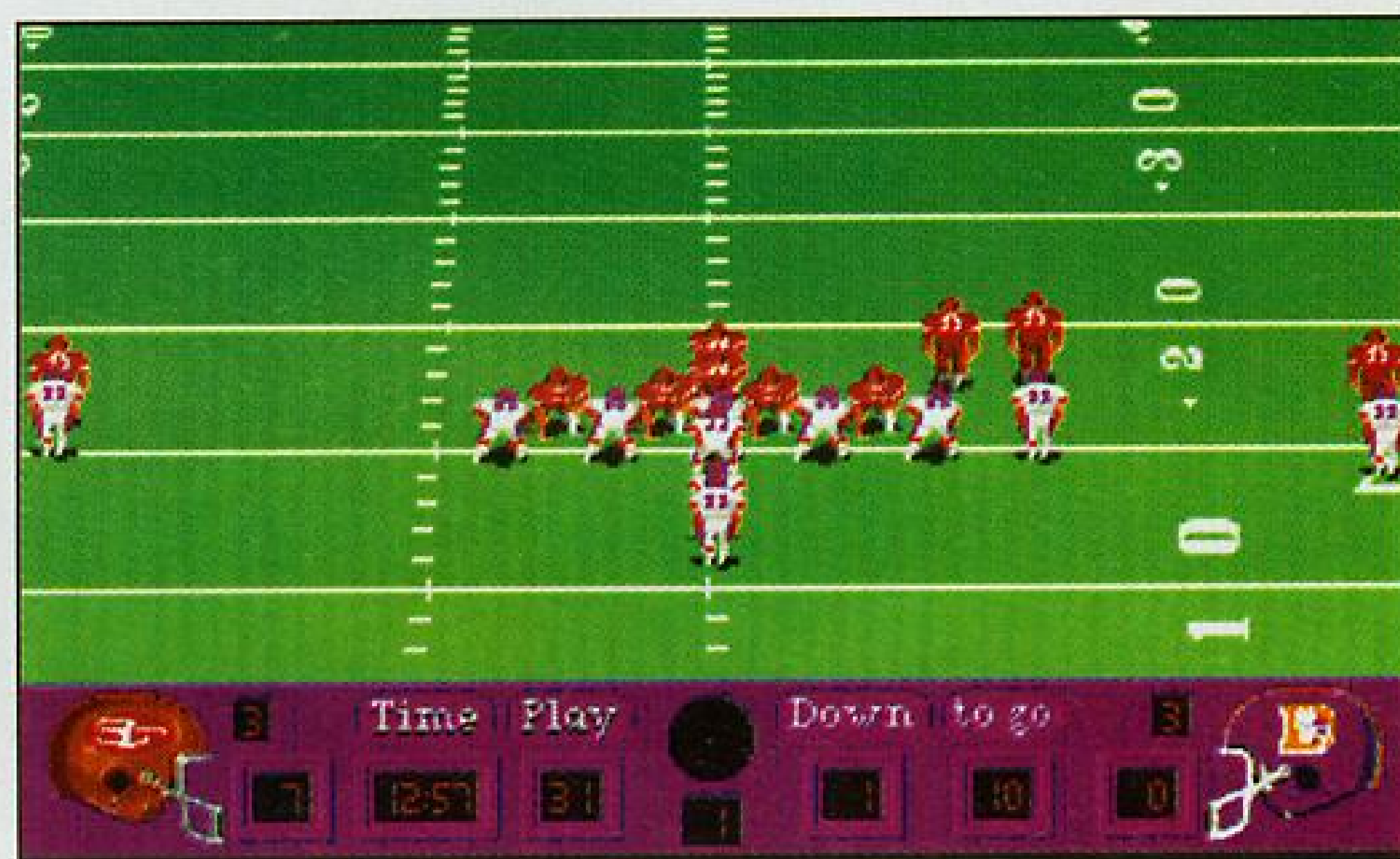


Das amerikanische Football erreicht in unseren Breiten noch längst nicht die Popularität wie König Fußball. Trotzdem haben sich in Deutschland bereits entsprechende Clubs mit martialischen Namen wie etwa "Bamberg Bears", "Ansbach Grizzlies", "Noris Rams" und so weiter etabliert.

Schmalspurübersetzer mit Küchenenglisch seien übrigens bei dem ähnlich klingenden Wort gewarnt: Fußball heißt auf Englisch Soccer und hat mit Football nicht einmal die Ballform gemeinsam. Bei der Wahl Deiner Gegner steht Dir bei NFL entweder der Compi oder ein Kumpan zur Verfügung. Als Gag kannst Du Dich auch erst einmal genüßlich zurücklehnen und den Rechner gegen sich selbst spielen lassen. Desweiteren hast Du die Wahl, ob sich Dein Team im Trainingsmodus erst einmal auf die zu

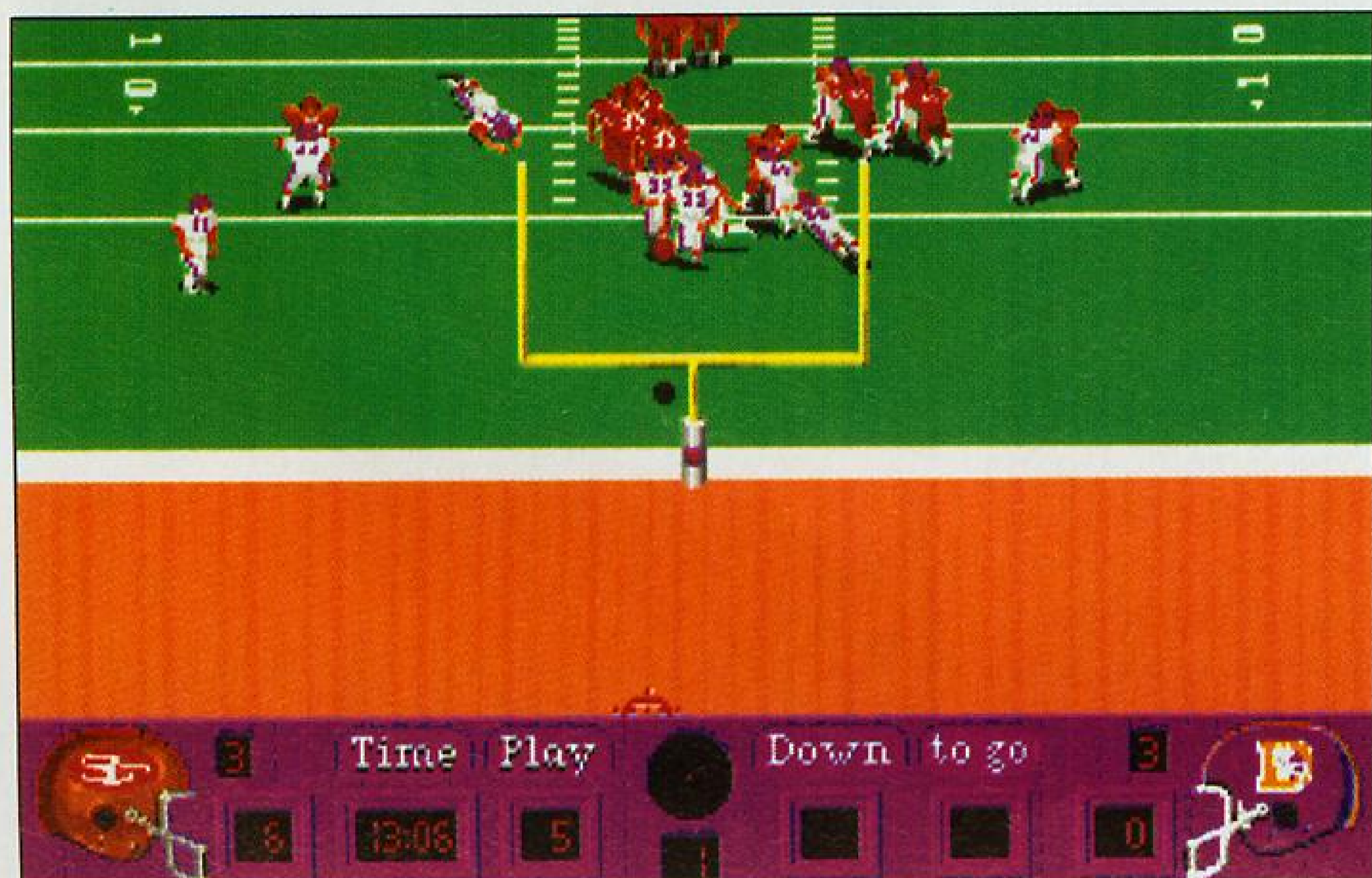
erwartenden harten Spiele mit harmlosen Übungsspielen vorbereiten soll oder sich gerade mal an "Preseason Games" heranwagt. Knüppelhart geht es bei der "Road to the Super Bowl" zu, einer Art Bundesliga, wonach Du die Season mit den "Post-Season Plays" ausklingen lassen kannst. Ach ja, im Spiel hast Du die Option, das Kommando über Deine Truppe selbst zu führen, die Coachfunktion dem Compi zu überlassen oder bei "Automatic Subs" Spieler, die verletzt oder zu erschöpft sind, automatisch auswechseln zu lassen. Im übrigen kannst Du bestimmen, ob Dein Team überhaupt verletzt wird und/oder die Kräfte desselben nachlassen. Die in punkto Spielbeeinflussung nicht zu unterschätzenden Witterungsbedingungen (Regen, Schlamm, Bewölkung) lassen sich natürlich auch optionieren. Bevor die eigentliche Begegnung der beiden Teams stattfindet,

muß noch entschieden werden, ob Du ein mehr offensives oder eher defensives Manöver beabsichtigst. Der Anstoß und die Wahl der Spielfeldseite bestimmt ein simpler Münzwurf, der sogenannte "Coin Toss". Dann geht es auch schon los: Nach kurzer Beratung nehmen die Teams ihre Aufstellung ein und nach dem Digi-Speech-Kommando des Quarterbacks fliegt das Ei... Es erfolgen nun die Defense, Passing und Running Plays, sowie Kicking Games. Die Dauer des Spiels erstreckt sich im übrigen über 5, 10 oder 15-minütige Quarters. Erzielte Punkte werden über ein eingeblendetes Scoreboard angezeigt. Nach jeder Runde erscheint außerdem ein entsprechender Kommentar. Über ein gelungenes Spiel kannst Du Dich noch einmal

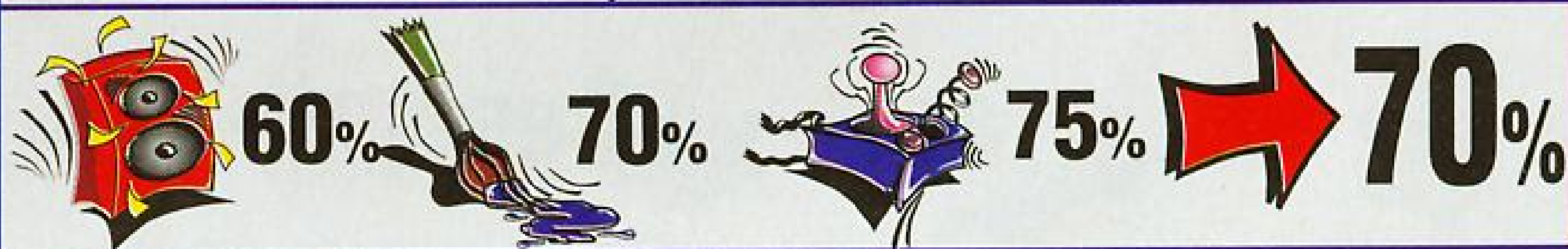


im Replay erfreuen. Als Coach hast Du natürlich auch die Möglichkeit, von anderen Teams begabte Spieler "einzukaufen" oder wieder zu feuern. NFL wird mit dem Keyboard oder Joystick gelenkt. Die Grafik ist sehr flüssig. Leider trübt das englische Handbuch etwas den Einstieg in das ansonsten gelungene Game.

(mr)



PC unterstützt		SPORTSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Konami	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 80,-	- englische Anleitung
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Muster von Hersteller	- 1-2 Player gleichzeitig
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		- Joystick empfohlen
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		- mind. 12MHz



Heute abend könntest Du eine Geheimaktion gegen ausländische Agenten starten, die Flammen der Freiheit entfachen oder Spezialstreitkräfte auf eine geheime Mission entsenden!



Du könntest natürlich auch Dame spielen!

Wenn Nervenkitzel, Sensationen und Spannung nichts für Deine Nerven sind, dann hol lieber die alten Spiele raus. Du könntest aber auch eine bedeutende Rolle spielen, indem Du das Schicksal der Menschheit bestimmst!

Bist Du clever genug, wild dreinblickende politische Extremisten und wahnsinnige Militärdiktatoren herauszufordern?

Kannst Du eine Eliteeinheit der Infanterie über gefährliches Terrain führen? Bist Du in der Lage, unerwartet schnell komplizierte Spionagenetze zu entwirren und Tricks zu durchschauen? Probier's doch einfach mal!

MICRO PROSE™
SIMULATION · SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

"Covert Action", "Flames of Freedom" und "Special Forces".

Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

**Aus drei mach zwei
Und schon wird aus
Gobliins Gobliins.
Ursprünglich plante
man im Hause Coktel
Vision, es bei dieser
geringfügigen
Namensänderung zu
belassen. Doch die
Problematik war vor-
herzusehen und man
entschied sich, doch
noch eine Zwei an
den neuen Titel
anzuhängen.**

**Gobliins 2 war ge-
boren und getauft.**

Die Frage, die sich bisher zwangsläufig bei jeder Titel- fortsetzung stellte: Geht es dem Softwarehaus nur um die schnelle Mark, möchte man die Gunst der Stunde nutzen und sich nochmals an den Erfolg der ersten Nummer anhängen, um sich auf der Woge des Erfolgs noch länger halten zu können, oder konnte ein wirklich eigenständiges Spiel verwirklicht werden, welches auch dann ein Verkaufsschlager geworden wäre, wenn es keinen ersten



GOBLIINS 2

Teil gegeben hätte? Wir kennen diese Problematik aus den zahlreichen Traumfabriken in Hollywood und seien wir ehrlich, wieviele Filmaufgüsse können schon dem ersten Teil das Wasser reichen? Ein Grund mehr, sich Computer- spielfortsetzungen um so genauer anzusehen. Denn 15.-DM für eine

Kinokarte mit Mülltonnencharakter sind leichter zu verkräften, als um die 80.-DM für ein Spiel mit "Bitte formatiere mich"-Aufschrift. Also auf geht's. Wie bereits im ersten Teil, basiert die Grundidee zum Spiel und somit auch zur Lösung der gestellten Aufgabe, im richtigen Einsatz der gegebenen

Charaktere, die ihrerseits mit den verschiedensten Fähigkeiten, Stärken und Schwächen versehen worden sind. Doch der große Unterschied und somit Rechtfertigungsgrund für die Vergabe des Play Time Stars: Gobliins, also der erste Teil, stellte uns drei Charaktere zur Auswahl, von denen



Auch wenn ein Goblin allein oft Probleme hat, so können beide zusammen mit List und Tücke selbst die kniffligsten Probleme lösen und so von Level zu Level ihre Abenteuer bestehen.



Was man auf dem Dach tut, ist noch nicht klar, aber nur auf diese Weise kommt man hinauf.



jeweils einer in der Lage war, die Problemlösung herbei zu führen. Goblins 2 bietet zwar nur noch zwei Kobolde, die aber müssen entweder alleine oder gemeinsam agieren, um dem Ziel näher zu kommen. Im Klartext heißt dies: Für zwei denken und für zwei handeln. So kommen wir auch gleich zu einem Punkt, der die Spielbarkeit betrifft. Mit etwas Übung kommt man zwar sehr schnell in die Gänge, doch gerade bei gemeinsamen Aktionen habe ich mich anfangs immer wieder verheddert, was teilweise den eigentlich recht flotten Spielfluß hemmte. Daher auch "nur" eine Gameplaywertung von 80%. Doch vielleicht sollte ich, bevor ich mich noch weiter in Details verliere, erst einmal erklären was es überhaupt zu tun gibt: Das Leid will kein Ende nehmen. Wurde seiner Herrlichkeit (dem König) im ersten Teil schon mit übelstem Voodoozauber noch übler mitgespielt, so hat er diesmal die Entführung seines einzigen und dazu auch noch geliebten Sesselfolgers, des Prinzen, zu beklagen. In solchen Fällen, wenn die Queen von England normalerweise die Lizenz zum Töten vergibt, greift auch der Bärtige zum letzten Mittel: Fingus und Winkle, des Königs treue Goblins. Als Mischung aus Dick und Doof, sollen sich die beiden auf ihre tapsigen Pfoten machen, um des Königs Sohn aus den Klauen seiner Entführer zu befreien, die sich ihrerseits in den dunklen Gemäuern des Schwarzen Schlosses verschlossen haben. Fingus, seines Zeichens eher der zurückhaltende Denker-Typ, hat dabei alle Mühen seinen Wegbegleiter, den quierligen Winkle, wenigstens halbwegs im Zaum zu halten. Und so gilt es wieder in jedem der liebevoll gezeichneten Level, die ein Maximum an Farbenvielfalt bieten (Grafik 80%), alles einzusammeln, was nicht niet und goblinsfest ist. Es besteht im zweiten Teil sogar die theoretische Möglichkeit, die Level ohne größeren Aufwand zu durchlaufen, was die natürliche Konse-

quenz hat, daß man an den entscheidenden Stellen ins Stocken kommt, da einem wesentliche, zur weiteren Abwicklung dringend notwendige Hilfsmittel fehlen. Und dann den ganzen Weg wieder zurück zu wandern..., wem's Spaß macht. Allen anderen kann man jedoch nur empfehlen, sich Level für Level zu erarbeiten, um sich später keine Blöße geben zu müssen.

Und wo Goblins sind, da darf natürlich eine ganze Portion Humor nicht fehlen. Immer wieder spielen sich die überraschendsten, völlig irrationalen Sequenzen vor unseren Augen ab, meist dann, wenn wir uns für einen anderen als den richtigen Lösungsweg entschieden haben. Es darf also auf alle Fälle gelacht werden, was die berechnete Vergabe von 90% für den Spielspaß zur Folge hat. Und auch der Sound kann sich diesmal, ganz im Gegensatz zum ersten Teil, wo man doch so seine Probleme hatte ihn überhaupt zu finden, hören lassen (75%), auch wenn er nicht gerade das herausragende Feature dieses Spieles ist. Seit rund sechs Monaten schon arbeitet das Team, welches auch schon für den ersten Teil verantwortlich zeichnete, an diesem gelungenem Fortsetzungsteil.

Wie fast alle neueren Produkte von Coktel Vision, wird auch Goblins für die PC CD-Rom Laufwerke erscheinen, wobei für diese Version weder ein Preis, noch ein genaues Veröffentlichungsdatum festgelegt worden ist. Anders bei den Versionen für den Amiga, den ST und PC, bei denen sich der Preis zwischen 80.- und 100.-DM bewegen wird und die Ende Oktober erhältlich sein werden. Bis wir eine deutsche Version in den Läden finden wird es wohl Ende November werden. Das Warten bis dahin lohnt sich aber auf alle Fälle.

(ts)



Selbst unter Monstern können die zwei gut bestehen.



Viele Einzelteile sind nötig, um ein Spiel gut zu gestalten.



Die Probleme werden nicht nur auf geistiger Seite immer größer.



Sind Goblins Zwerge? Oder hat sie jemand nur verzaubert?



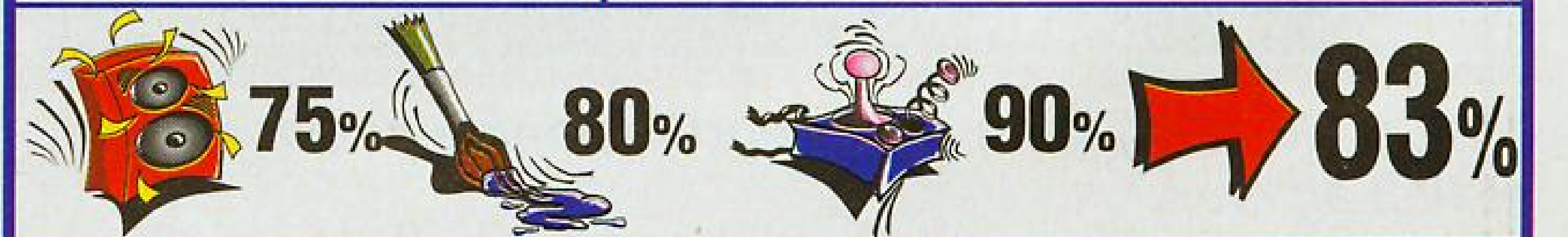
Unter Wasser können Fingus und Winkle ihr Können im Schnorcheln beweisen.



Der König glaubt in seiner Not, nur Goblins bringens schnell ins Lot.

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Coktel Vision Besonderheiten
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 100,- - ein zweiter Teil, der an die Qualitäten des ersten herankommt.
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input type="checkbox"/>	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	

Muster von Vor Ort Test





CARRIERS AT WAR

Noch Jahre nach der Kapitulation wurden versprengte japanische Soldaten auf ehemals heiß umkämpften Inseln entdeckt. Heute, knapp 50 Jahre nach Beendigung der Kampfhandlungen, scheint der Krieg im Pazifik, wenn auch glücklicherweise nur über den Compi, wieder aufzuleben. Nach dem U-Boot Hit "Silent Service" und dem Mega-Flugi "Aces of the Pacific" werden wir demnächst eine Simulation des Seekrieges aus der Sicht der Schlachtschiffe, Kreuzer und Zerstörer, sowie des Luftkrieges auf britischer Seite erleben.

Wen wundert es, daß nunmehr auch die Firma SSG in das "Inseln springen" im Pazifik einsteigt, allerdings mehr auf der strategischen Ebene. Ist man von SSG eher Strategiespiele gewohnt, bei denen man in typischer Stabsarbeit relativ "unpersönlich" die zur Verfügung stehenden Einheiten in Form abstrakter taktischer Zeichen über Kartenfelder Russlands, Koreas oder Nordafrikas bewegt, so wurde Carriers at War wesentlich anschaulicher

gestaltet. Das am Kriegsgeschehen beteiligte, individuelle Gerät wird in teilanimierten Grafiken recht anschaulich dargestellt. So sieht man Flugzeugträger, Schwere Kreuzer und andere schwimmende Einheiten nebst eventueller Beschädigungen durch die Wellen pflügen, detailgetreue Bilder der damals von beiden Seiten verwendeten Flugzeuge, sowie Ansichten von Angriffs- und Verteidigungsmaßnahmen. Das strategische Hauptelement des Spiels bleibt

jedoch durch verschiedene Status- und Combatdisplays erhalten. Das Strategiespiel beginnt durch eine Art Tutorial mit dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbour, wobei man stellvertretend für beide Seiten teilnehmen kann. Selbstverständlich steht hier wahlweise der Compi oder ein Mitspieler als Gegner zur Verfügung. Desweiteren hat man in den Seeschlachten um die Coral Sea, Midway, Santa Cruz, sowie die Marianen und Salomoninseln die Möglichkeit, die Geschichte zu verändern bzw. nachzuvollziehen. Carriers at War wird mit Hilfe des altbekannten SSG Menüs, welches verschiedene Optionen hinsichtlich Briefing, Wetter, Kampf und Aufklärungsaktivitäten beinhaltet, sowie durch das Anklicken spezieller Icons



Hat einer den Gegner erst einmal erreicht, wird es keine ruhige Minute mehr geben.

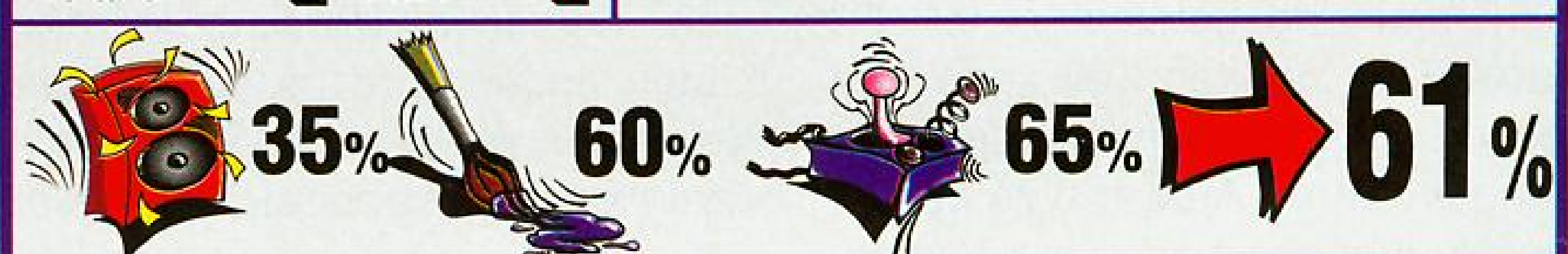
gesteuert. Selbstverständlich kann ein erreichter Spielstand gespeichert werden. Leider wurde auf den bei anderen SSG Spielen üblichen Warplan, über den eigene Missionen erstellt werden können, verzichtet. Ein Zusatz Programm, welches diesen Editor beinhaltet, soll aber in Kürze erhältlich sein. Das englische Handbuch bietet neben Erläuterungen zum Spielablauf auch eine historische Abhandlung über den Krieg im Pazifik 1941-45.

(mr)



Jedem Flugzeug kann man Angriffsbefehle geben und so gezielt agieren.

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller SSG	Besonderheiten
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 90,-	- Festplatte erforderlich
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		- Komplet in Englisch
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von	- Maus erforderlich
Roland	<input type="checkbox"/> VGA	Hersteller	



1869



Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrüche und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoft CmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065
Leasuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Bönen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0311 676201
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MANTIS



Einige Elemente aus Wing Commander
- und fertig ist der Actionknüller.

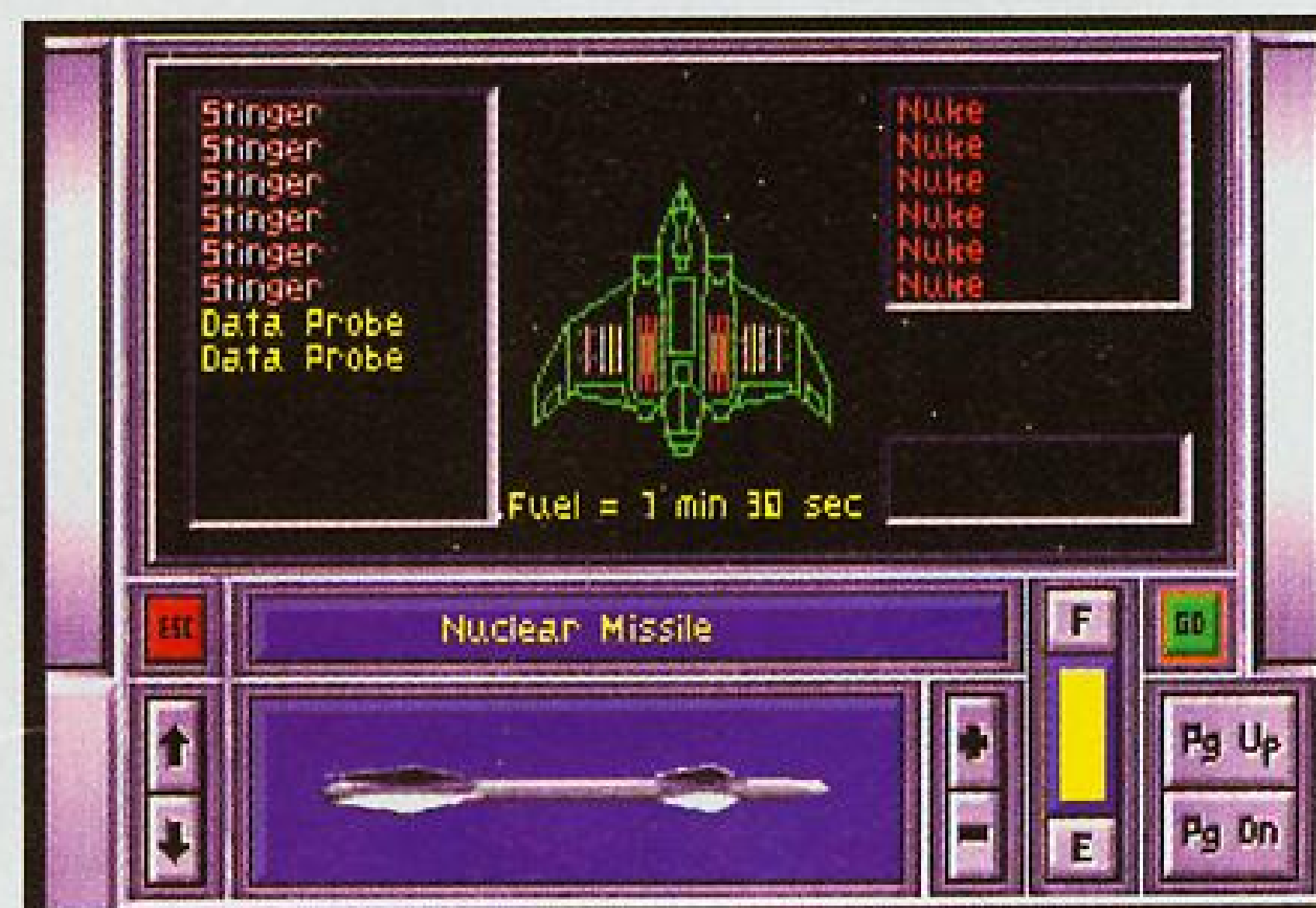
und ein paar Parallelen zu Alien
Eine Rechnung die aufgehen kann

aber nicht muß; Mantis zeigt, wie man es falsch macht.

Wer von Euch den Sprung von Wing Commander 1 zu Wing Commander 2 miterlebt hat, der weiß, was wir unter einer richtigen Steigerung verstehen. Genau das, nämlich eine gehörige Steigerung zu Wing Commander 2, vermutet wahrscheinlich jeder, der Microplays Neuerscheinung Mantis in die Finger bekommt, und dort Sprüche wie "The Outer Space Adventure of the Year!" liest. Der Vergleich mit Wing Commander 2 ist dabei übrigens nicht aus den Fingern gesogen, denn wer sich den animierten Vorspann von Mantis anschaut, den Sound kurz gehört hat oder die Start- und Landeszenen auf den Raumstationen sieht, der wird unweigerlich an das Konkurrenzprodukt aus dem Hause Origin erinnert. Ähnlich umfangreich ist das, nur in den animierten Zwischensequenzen spektakuläre, Weltraumspektakel auf alle Fälle: Knapp zwanzig MByte beansprucht die Installation auf der Festplatte. Doch erst zur Handlung: Im Jahre 2094 wird die Erde von außerirdische Wesen überfallen. Die insektoiden Eindringlinge, genannt Sirians, haben zwar



genug Waffen, um gut 3 Milliarden Menschen innerhalb eines Angriffes zu vernichten, sind allerdings nicht in der Lage, sich ohne ein warmblütiges Lebewesen fortzupflanzen, weshalb sie es bei dem einen Angriff auf die Erde auch nicht belassen wollen. Da kein Mensch seinen Körper freiwillig als Brutkammer für die Nachkommen der Sirians zur Verfügung stellen will - die haben schließlich alle Alien 3 gesehen - wird von den überlebenden Terranern die weltweite Widerstandsgruppe F.O.E. (Fist of Earth) ins Leben gerufen. Erklärtes Ziel der F.O.E. ist die Ausrottung aller Sirians auf der Erde und das Beschützen des blauen Planeten vor weiteren Angriffen der Aliens ...Pardon, Sirians - die Ähnlichkeiten sind eben doch zu groß. Geeignete Impfstoffe für die

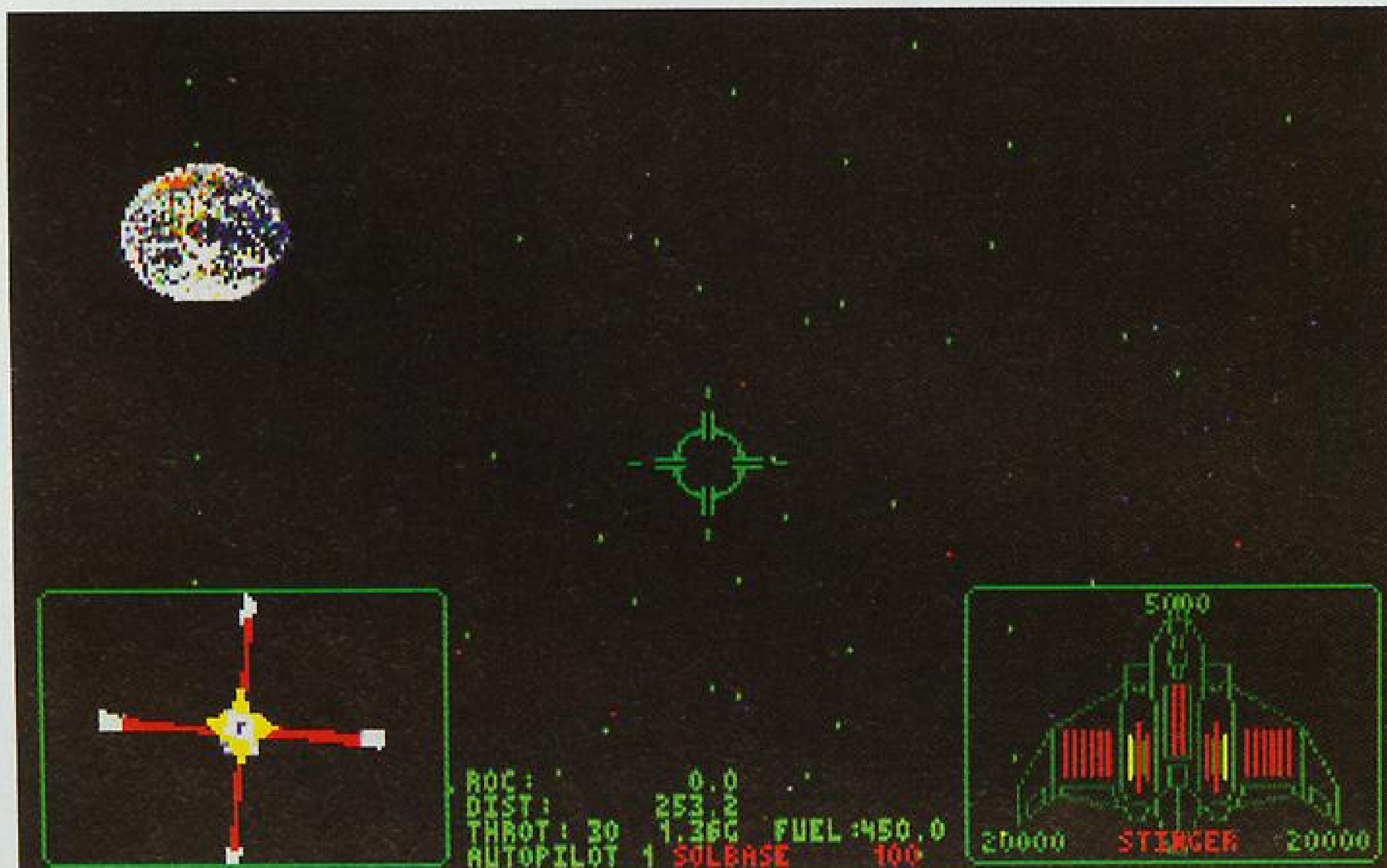


Bekämpfung der Parasiten auf der Erde sind bereits gefunden; bleibt nur noch, die Erde auch auf Dauer zu beschützen; wie man sich denken kann, ist genau das Deine Aufgabe. Als frisch rekrutierter Pilot unternimmst Du von der Raumstation Solbase aus verschiedene Ausflüge in die Kampfzone rund um Erde und Mond. Bis jetzt klingt das alles gar nicht so schlecht? Finde ich auch; nur leider kommt das dicke Ende erst nach dem tollen Vorspann, nach dem Mission Briefing und den Wing Commander-ähnlichen Startsequenzen. Erst einmal im Cockpit der Mantis angelangt, zeigen sich die vielen Haken des Spiels: Die gesamte Actiongrafik des Spiels ist (bis auf einige Kleinigkeiten) nicht mit schnellen Sprites programmiert, sondern mit der für Simulatoren üblichen Vektorgrafik. Ins Auge sticht einem die Tatsache, daß es sich bei Mantis um Vektorgrafik handelt, übrigens nicht; denn der, von dem etwas dünn geratenen Handbuch

im Weltall im Stich gelassene Pilot, sieht von feindlichen Raumschiffen meistens nur den Namen am Bildschirm, der am HUD freundlicherweise eingeblendet wird, wenn sich ein Feind in der Nähe befindet. Schafft man es, den Feind in direkte Schußnähe zu bekommen, dann dauert

die ganze Begegnung gerade mal zwei oder drei Sekunden und der Gegner ist schon wieder verschwunden. Geschlumpt wurde bei Mantis eigentlich überall, sei es bei den verschiedenen Cockpit-Views, bei denen die Zeit anhält, wenn man über F1 bis F6 die Sicht ändert, oder beim Kommunikationsmenü, das auf die Joystickbewegungen überhaupt nicht reagiert. (Wie soll man eigentlich eine Landeerlaubnis erfragen, wenn man diesen Menüpunkt überhaupt nicht anwählen kann?) Für Soundkartenbesitzer noch ein besonderes Schmankerl: Habt Ihr Euren Soundblaster auf DMA-Adresse 2 eingestellt? Dann könnt Ihr auf den Sound gleich verzichten, denn Mantis erkennt ihn in diesem Fall nämlich nicht. Wofür jemand sein Geld ausgibt, ist natürlich jedem selbst überlassen, ich zumindest werde lieber den Offiziellen Nachfolger von Wing Commander abwarten.

(tb)



PC unterstützt		WELTRAUMACTION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Microplay Besonderheiten	
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 100,- - Weltraumabenteuer	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	nach Wing Commander	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Art; dünnes Handbuch;	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	einige Programmierfehler	
		Muster von Hersteller	

80% → 50% → 20% → 47%

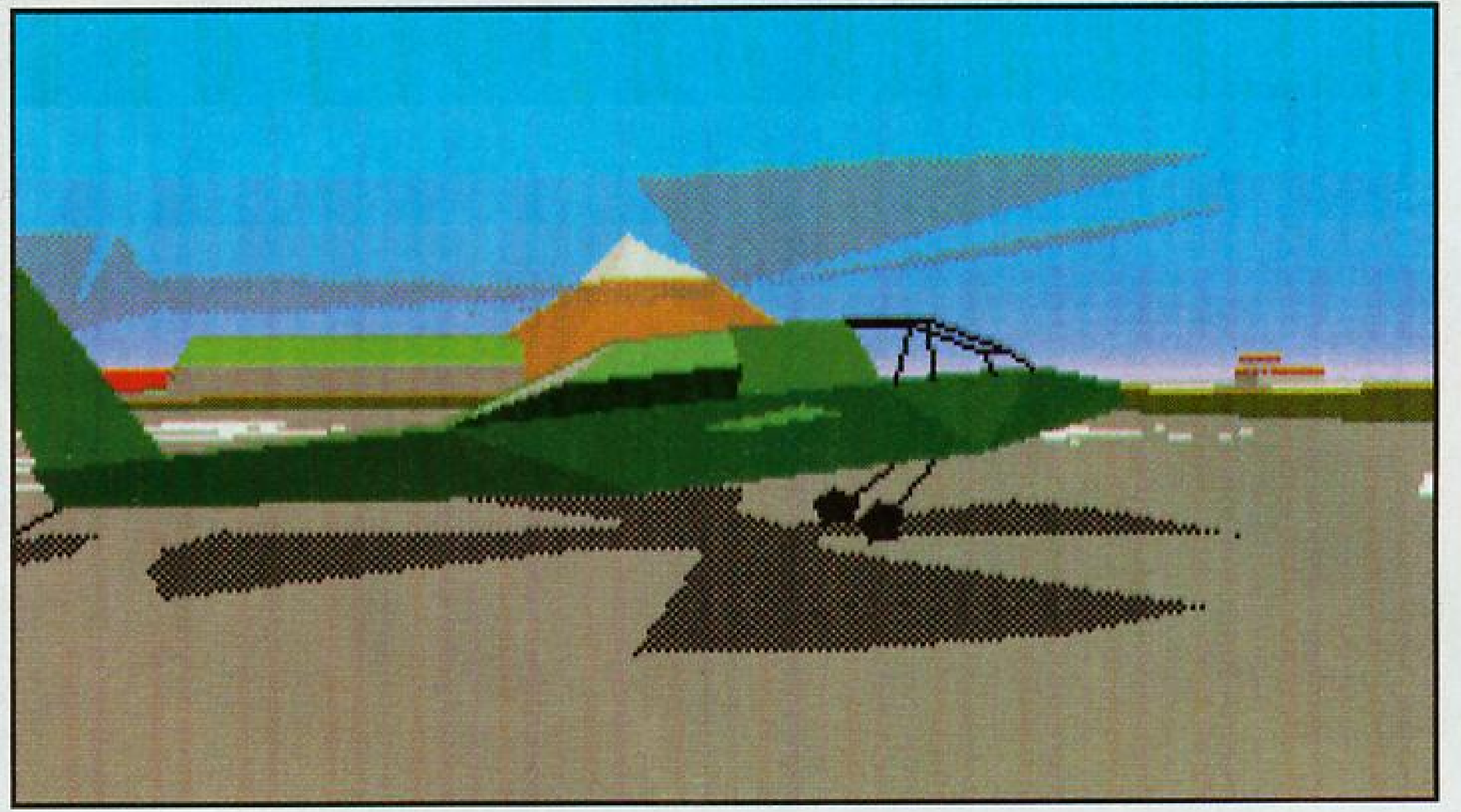
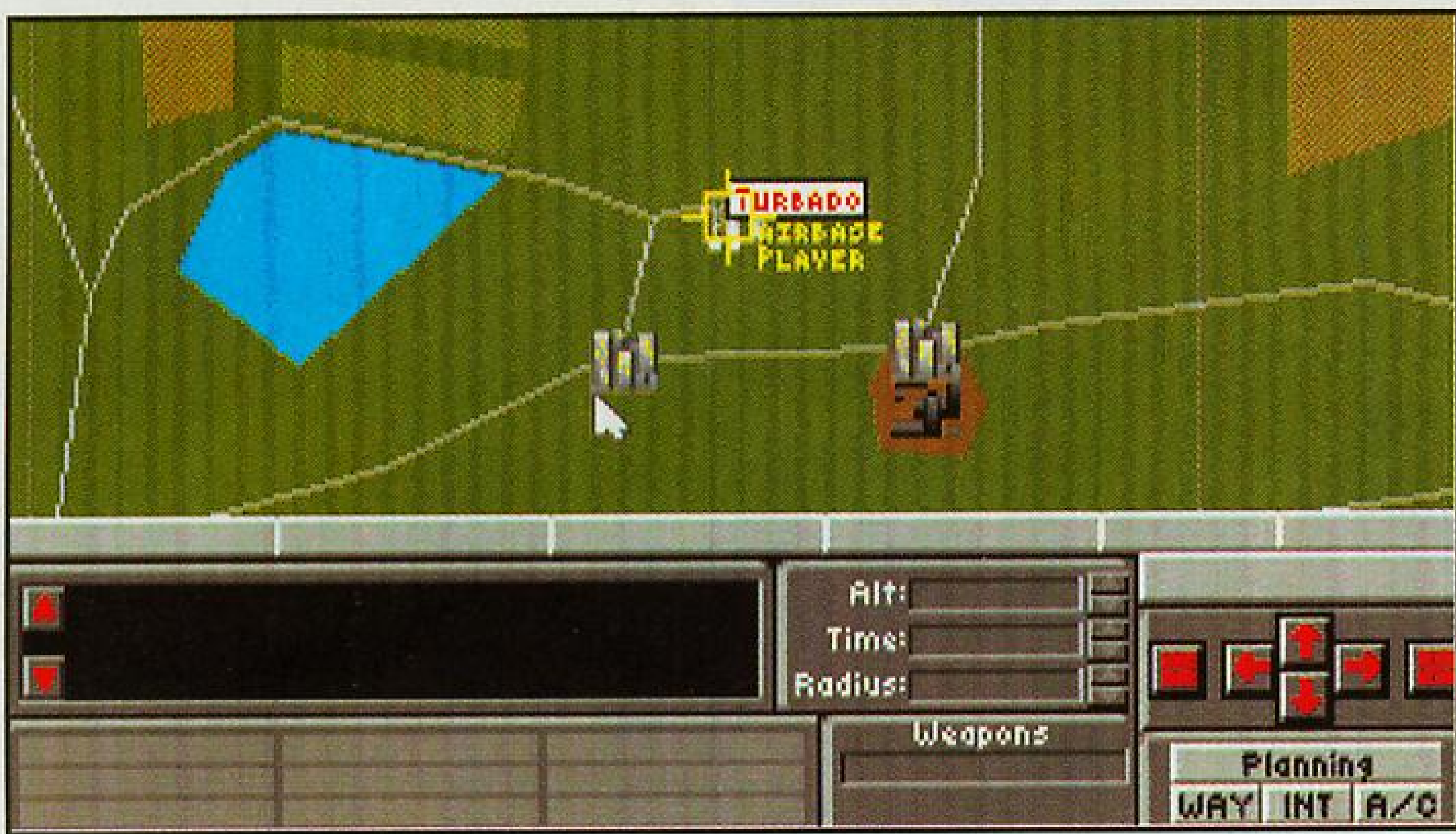
NERVENKITZEL GARANTIIERT!

STINK SWÄER



PC
AMIGA
C 64





ATAC

MicroProse strebt danach, der Marktführer bei Simulationssoftware zu werden. Auch das neue Spiel "ATAC" hat wieder einen realen Hintergrund und wurde von den Spezialisten hervorragend für den PC aufbereitet.

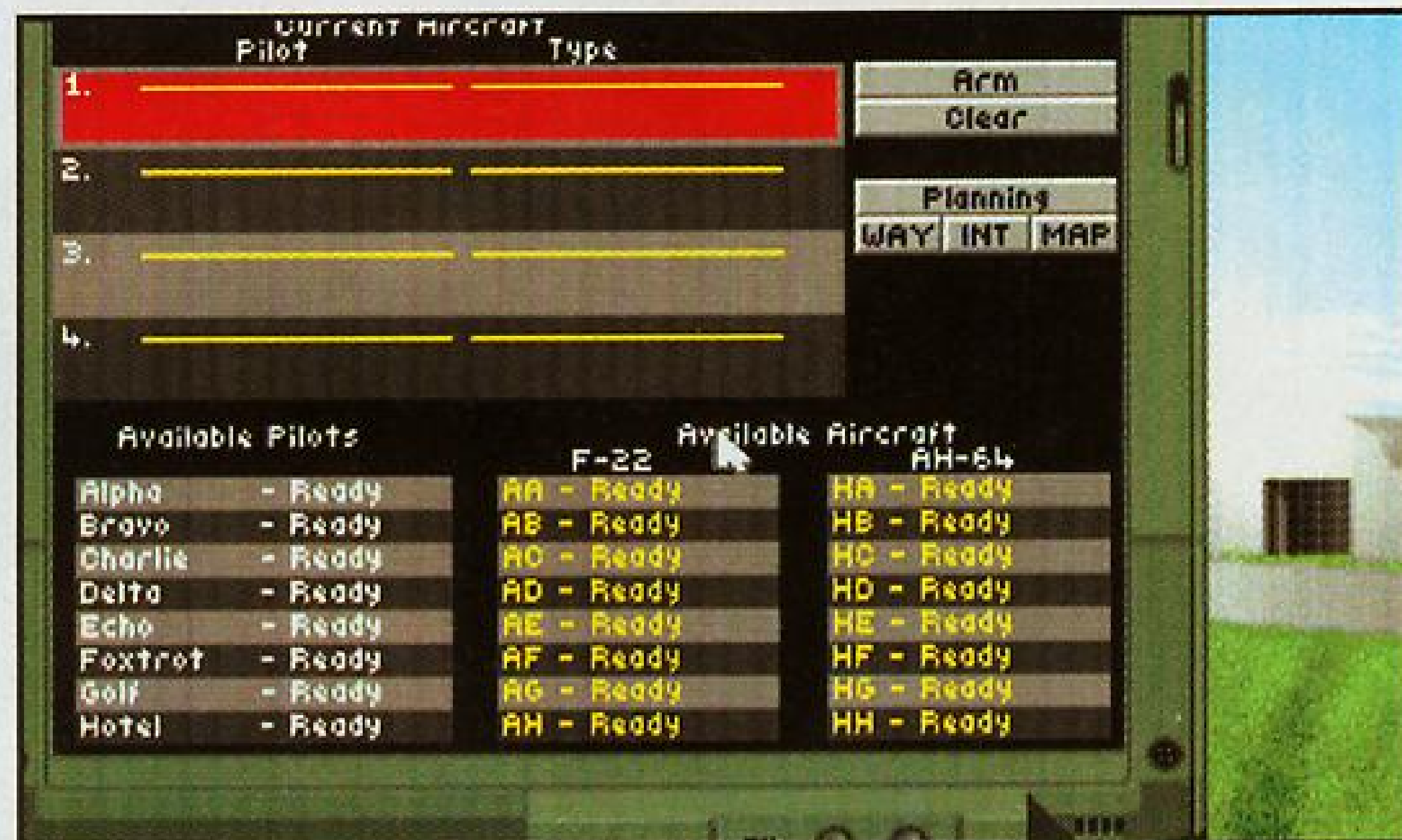
Diesmal schreiben wir das Jahr 2003. Ein Problem, daß sich schon in unserer Zeit ziemlich massiv entwickelt hat, droht die Entwicklung im neuen Jahrtausend entschieden negativ zu beeinflussen. Drogen und die südamerikanischen Drogenbarone sind auf dem besten Weg die Macht an sich zu reißen. Die vereinten Nationen, die in unserem Jahrhundert zu viele Fehlentscheidungen gefällt haben, waren bereit aus diesen zu lernen und haben schnell die richtigen Maßnahmen getroffen. Eine Spezialeinheit, das Advanced Tactical Air Command, kurz ATAC, wurde geschaffen, um gegen die Drogenbarone bestehen zu können und deren wirtschaftliche Grundlagen zu vernichten. Dabei ist der Spieler der Kommandeur von acht Hubschraubern vom Type AH 64 Apache und acht Kampfflugzeugen vom Typ F 22. Der Aufbau eines Informationsnet-

zes, die Anwerbung und Versorgung von Agenten sind dabei ebenso wichtig, wie die Zerstörung von Feldern oder Stätten der Weiterverarbeitung. Die Agenten berichten über die in ihrem Bereich befindlichen Drogenstandorte und dann sind die Kampfflugzeuge und Hubschrauber mit ihrem Waffenarsenal gefragt. Selbstverständlich sind die angegriffenen Drogenbosse nicht ganz wehrlos. Mit ihren nahezu unbegrenzten Finanzmitteln sind sie in der Lage sich mit Abwehr- und Angriffswaffen auszustatten. Die Angriffe sind also nicht ungefährlich und bedürfen einer sorgfälti-

gen Planung. Diese Planung erfolgt vom Schreibtisch des Kommandeurs aus, dort laufen alle Informationen zusammen und dort werden Entscheidungen getroffen. Aus Agentenberichten werden Einsatzpläne, die Art des Angriffes und der Waffen gewählt. Danach werden Flugzeuge und Hubschrauber mit Waffen bestückt und gestartet. Der Spieler kann dabei

ship", die F 22 ist ebenfalls aus bewährten Elementen zusammengesetzt worden. Um nun den umfangreichen Befehlsumfang des Simulators richtig Bedienen zu können gibt es die Anleitung. Auf über 170 Seiten ist nicht nur die Simulation erklärt, es gibt auch Kapitel die sich mit den Hintergründen dieser Drogenmafia beschäftigen. Die ersten Seiten des englischen Handbuches bringen kurze Geschichten, einen Bericht über einen Drogenbaron, die Lebensweise eines Farmers der die Koka-Pflanze auf seinen Feldern anpflanzt und die Stellungnahmen eines UN-Angestellten zum Thema Drogen. Die restlichen Seiten beschäftigen sich mit Einsatzplanung, Bedienung der Flugzeuge, Hubschrauber und der verschiedenen Waffensysteme. Der Quick-Start-Guide gibt in kurzer Form die Tastenbelegungen wieder, so daß auch im Einsatz schnell eine Funktion gesucht werden kann. Die ersten Missionen machen mit dem Flugverhalten und Waffenwirkungen der Systeme bekannt. Besonders die F 22 ist ein tückisches Stück von einem Flugzeug. Sie schmiert in Kurven unerwartet ab, ist im Tiefflug immer kurz vor dem Absturz und nicht sehr pilotenfreundlich. Der Apache ist dagegen lammfromm, nimmt auch grobe Pilotenfehler nicht übel und kann auch einige Treffer vertragen. Sound kommt selbstverständlich aus der Soundblaster und die schnell animierte Grafik kann sich sehen lassen. Die Bedienung mit Joystick und Maus orientiert sich an dem bewährten MicroProse-Muster. Der auch in unserer Zeit aktuelle Hintergrund und die hervorragende Umsetzung machen dieses Spiel zu einer der besten Simulationen der letzten Zeit.

(mg)



Wer welche Maschine mit welcher Bewaffnung fliegt, wird vom Schreibtisch aus festgelegt.



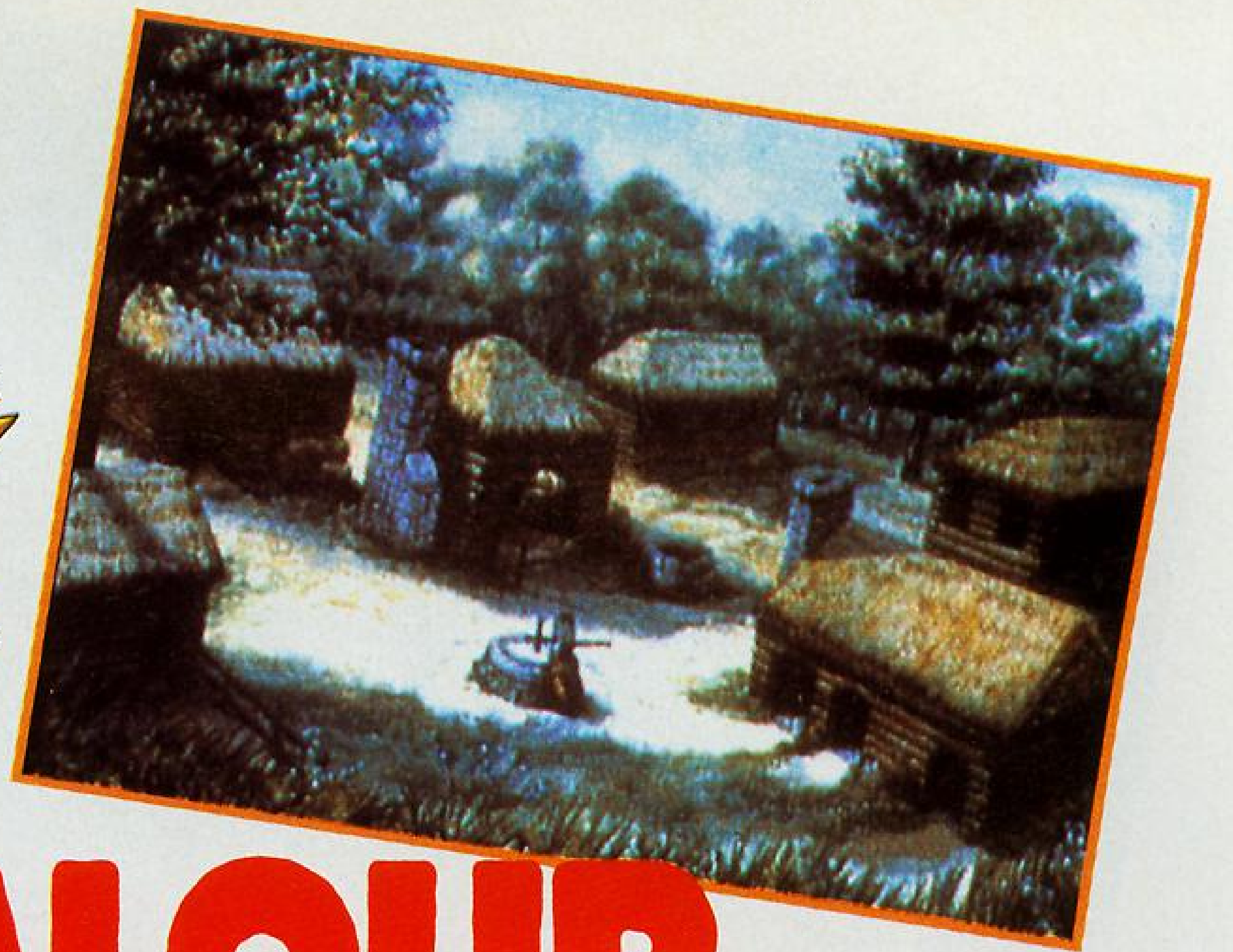
Fast für jeden Piloten ein Problem: Der Landeanflug auf die Geschwaderbasis.

sowohl selbst im Cockpit sitzen, als auch die Erfolge vom Schreibtisch aus beobachten. MicroProse hat dabei auf bewährte Konzepte zurückgegriffen, das Cockpit und die Instrumente des Hubschraubers erinnern verdächtig an "Gun-

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	Hersteller Micropose	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 120,-	- Kampf gegen Drogen, nicht gegen Menschen
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Muster von	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Softgold	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

Ein endgültiger Blick hinter die Kulissen von "Legend of Valour".

Mit viel Vorschub bedacht, konnte das Programmiererteam rund um Kevin Balmer, welches sich unter dem US Gold Label publiziert, nun vollenden, was vor langer Zeit begann. Entstanden ist ein Rollenspiel, welches sich mit den ganzen Großen des Genres messen will. Ob es das kann? Bei Mitbewerbern wie Ultima 7 wird die Meßplatte für neue Programme natürlich sehr hoch angesetzt, für die meisten zu hoch.



LEGEND OF VALOUR

Wenn Legenden zum Leben erwachen

Zum Background

Grundsätzlich hat man das Leben eines "normalen" Bürgers der Stadt oder besser des Dorfes Mitteldorf zu führen. Mit all seinen kleinen Wenn und Abers. Essen, trinken, wohnen, Geld verdienen. So würde ein Tag nach dem anderen



verstreichen, wenn, ja wenn da nicht eine ganze Reihe von ungeklärten Fragen wäre. Warum darf man nicht durch die Fenster schauen (übrigens ein netter optischer Effekt), wo leben die Elfen und so weiter und so weiter. Alles Fragen, auf die es gilt eine Antwort zu finden. Die Suche führt den Spieler durch ein dreigliedriges System aus Dungeons, ersten und zweiten Stockwerken, die sich ihrerseits wieder in Hotels, Kneipen, Tempel, Shops, Verliese, Wohnungen und äußerst zwielichtige Kaschemmen unterteilen.

Spieltechnisches

Die absolute Bewegungsfreiheit und der Echtzeitmodus sorgen für einfaches, problemloses Handling.

Alle Funktionen, Tätigkeiten und Konversationen lassen sich per Maus steuern. Die Rotation um die eigene Körperachse läßt allerdings auch auf einem 386er noch Geschwindigkeitswünsche offen. Eine Gameplaywertung von 75% scheint hier den Gegebenheiten am gerechtesten. Dabei ist es egal, ob man sich um einen männlichen oder weiblichen Körper dreht. Das Programm läßt beide Geschlechter zu. Auf dem Screen findet man dann eine "handelsübliche" Einteilung der "Instrumententafel". Persönliches Wohlbefinden, Steuerpad, Kompaß, zwei Gegenstandsanzeigen und eine Kofferanzeige für alles was man so mit sich herumträgt. Eine besondere Erwähnung verdient das Stichwort "Virtuelle Welt". Gemeint ist damit die Tatsache, daß sämtliche Personen im Spiel ein Eigenleben führen. Also für den Verlauf des Spiels nur sehr schwer einzuschätzen sind. Sämtliche Bewegungen der Spielfigur sind schnell und durchaus präzise. Aber nur solange man nicht gerade etwas getrunken oder etwas falsches gegessen hat. Dann nämlich fängt die Welt an sich von ihrer wackeligen Seite zu präsentieren, was sich dann auch eindrucksvoll am Bildschirm nachvollziehen läßt. Mit der Steuerung und Koordination hapert es dann auch ein wenig.

Konfigurationen

Sämtliche Angaben im Text beziehen sich auf die PC-Version, die

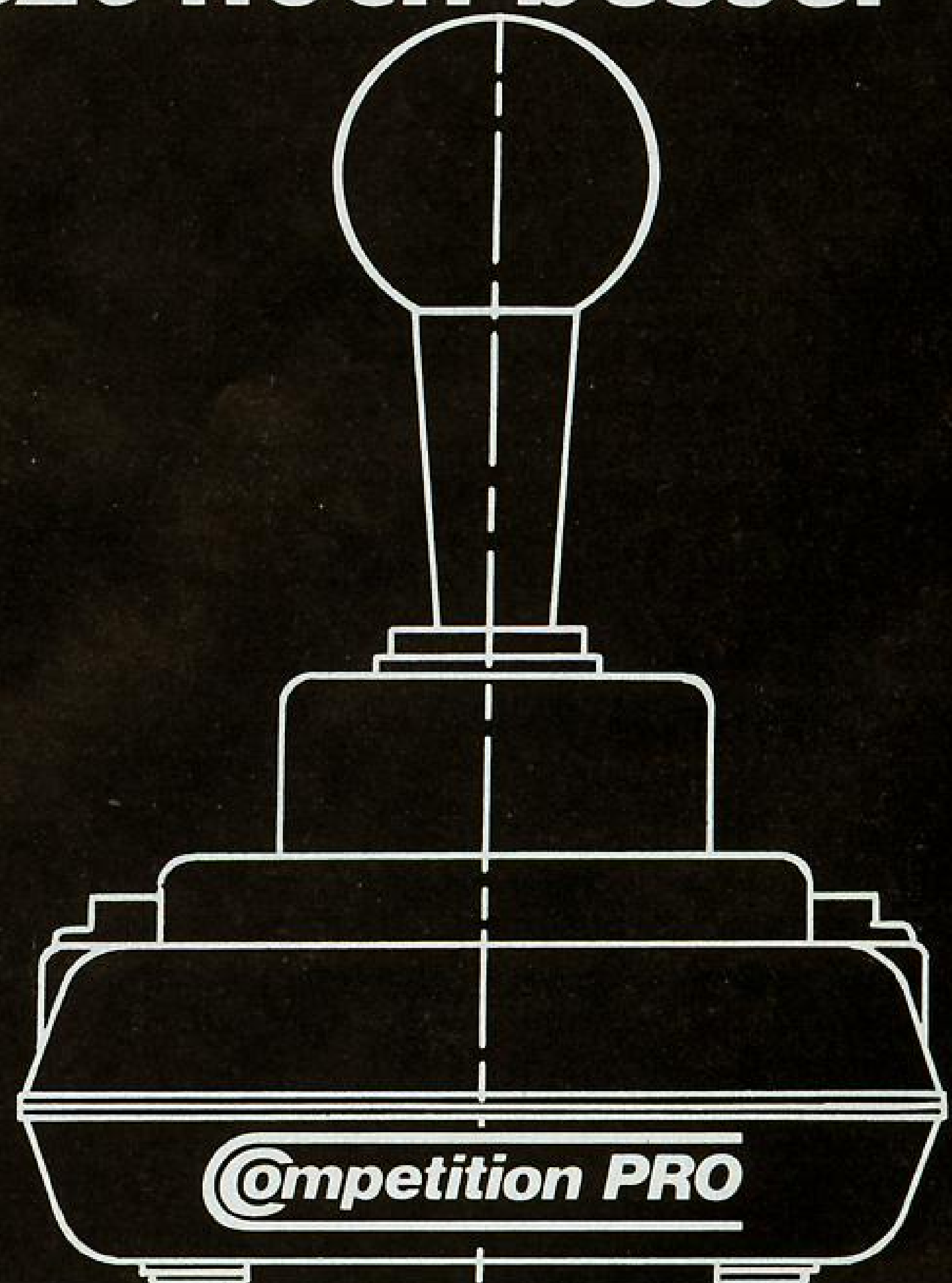
eine Festplatte zwingend vorschreibt. Dafür werden dann 256 Farben in VGA Grafik dargestellt und die gebräuchlichsten Soundkarten (Soundblaster, Adlib, Roland) unterstützt. Für alle Versionen, Amiga, Atari und PC wird es ein deutsches Manual geben und alle Bildschirmtexte erscheinen in gewohnten Buchstabenkombinationen. In einem werden sich die unterschiedlichen Systeme allerdings nicht unterscheiden: Im Preis. Dieser wird bei ca. 120.- DM für alle Systeme liegen.

Besonderheit

Das gab es wohl noch nie. In der Erstausgabe findet man in limitierter Version ein DIN A2 Poster, sowie eine ganz besondere Anforderungskarte: Gegen eine faire Gebühr könnt Ihr Euer eigenes Foto an das Programmiererteam einschicken. Dieses wird dann in das Original Programm eingebaut, so daß Ihr mit Euerem eigenen Konterfei durch Mitteldorf schleichen könnt.

(ts)

Neu: Competition PRO jetzt noch besser

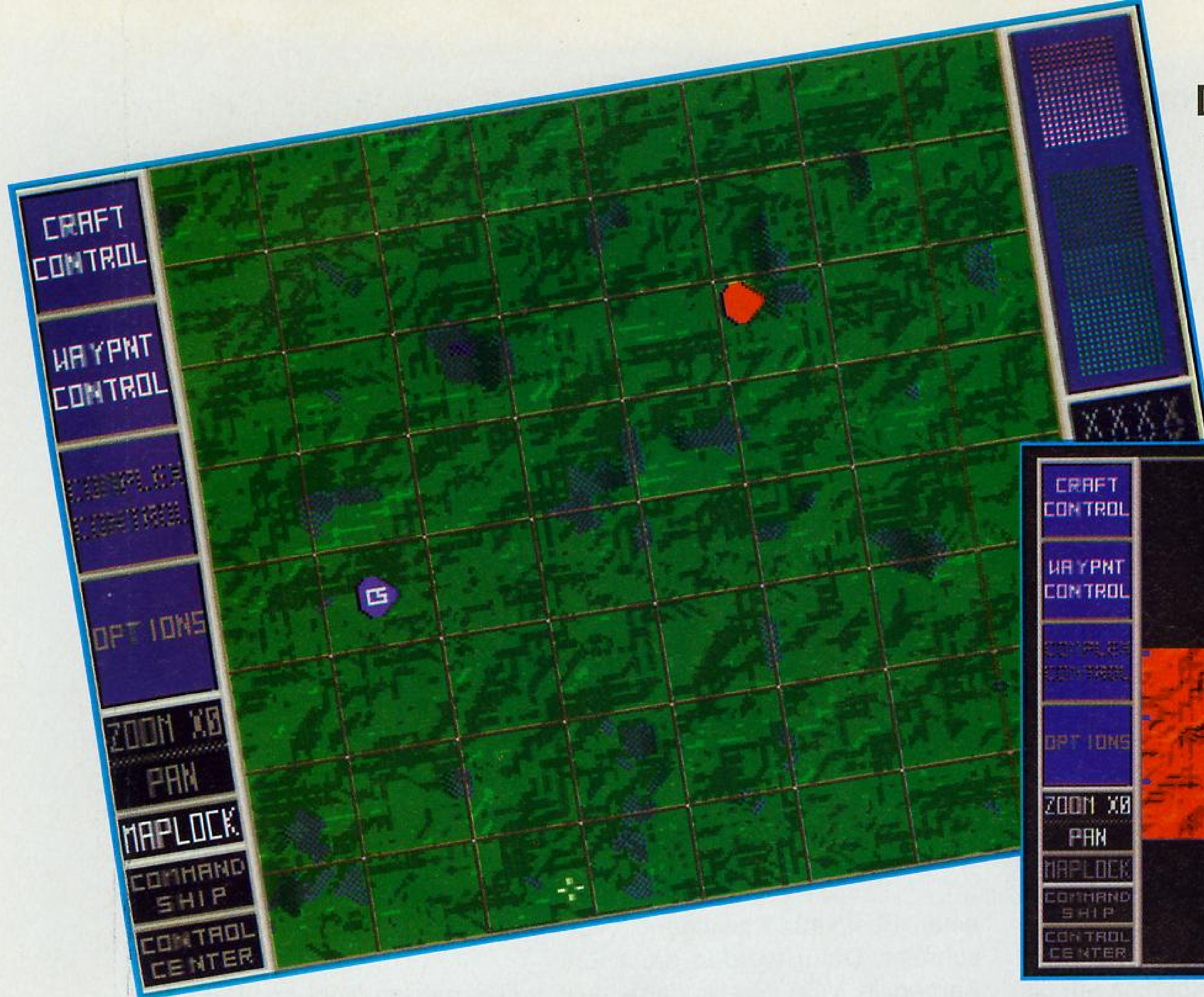


Mit quadratischer Steuermaske für präzisere Diagonalesteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.

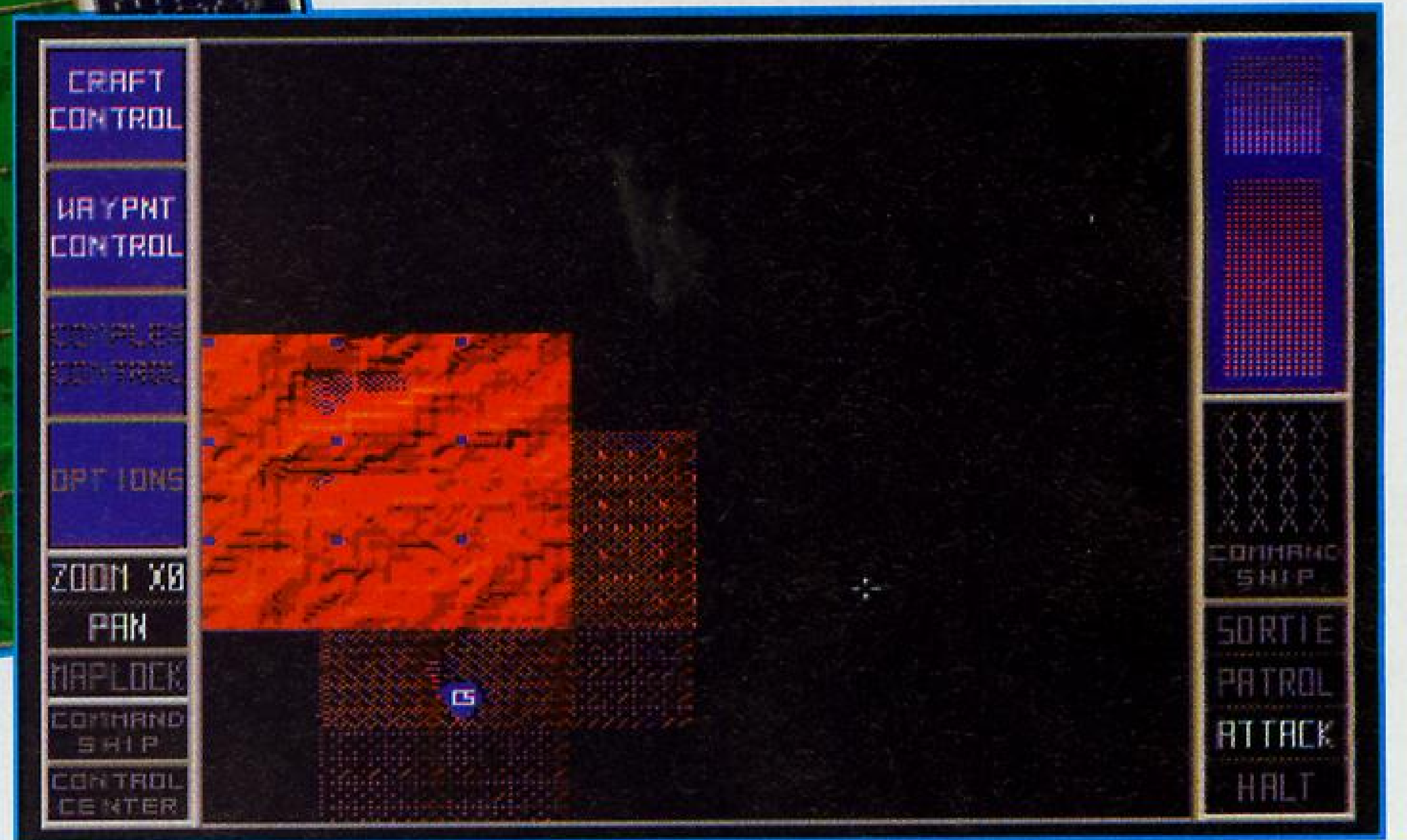


Dynamics marketing GmbH
Hamburg

PC unterstützt Joystick <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/> Tastatur <input type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>		ROLLENSPIEL Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller U.S.Gold Besonderheiten Preis ca. DM 120,- - Festplatte zwingend erforderlich Muster von Selling Points	
75%		85%	
75%		81%	

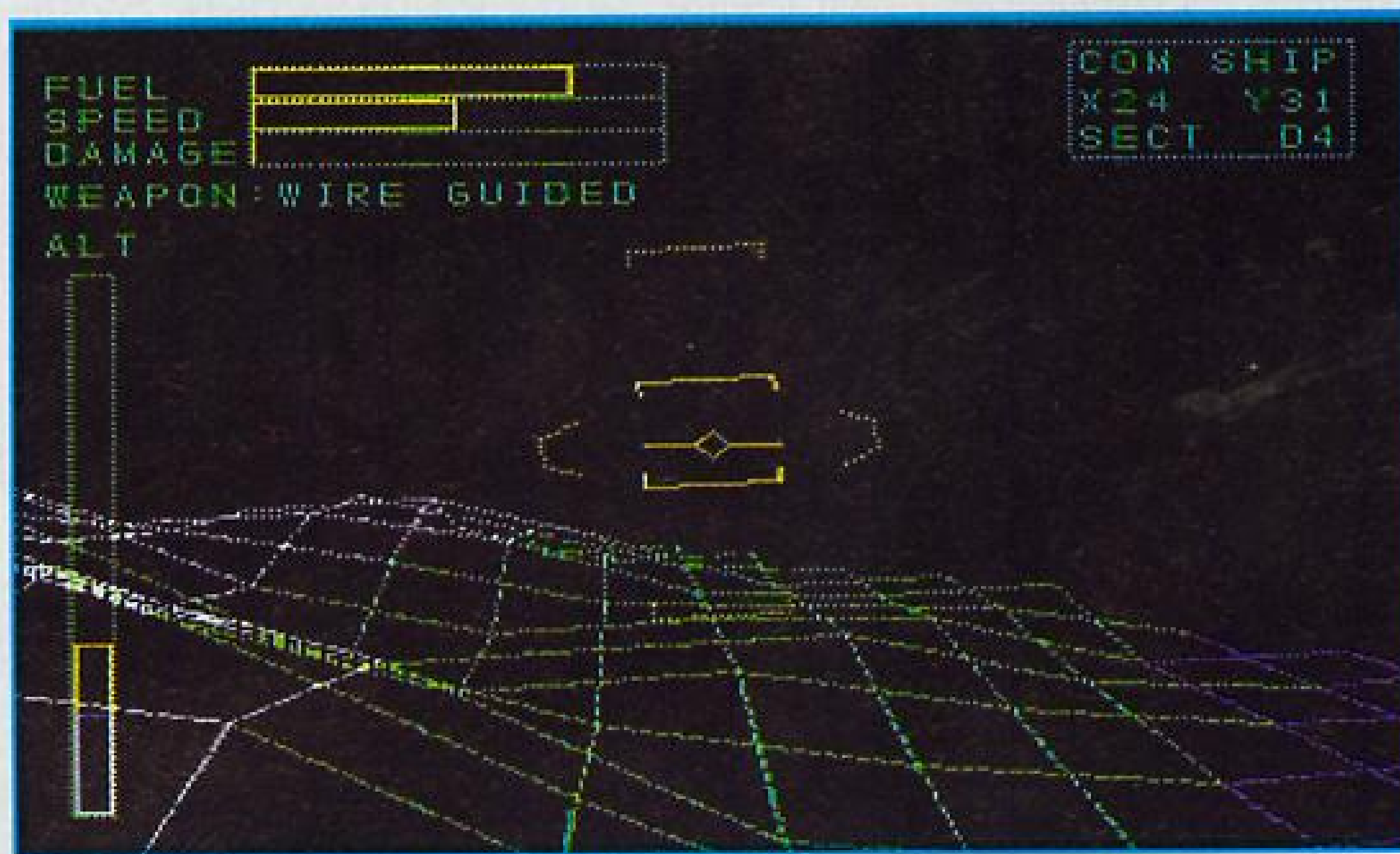


Die Vorspann-Experten aus Liverpool begeben sich mit diesem Spiel auf völlig neues Gebiet. Die komplexe Simulation Air Support von Psygnosis kann auch sonst mit vielen Überraschungen aufwarten.



Auf lediglich zwei Disketten, von der eine für den Vorspann reserviert wird, versteckt sich eine spielerisch ausgetüftelte Simulation, die auf den ersten Blick recht abschreckend aussieht. Die ersten Bilder und das Intro flackern im Interlace-Modus recht unangenehm, doch deren zeichnerische Qualität ist einfach grandios. Das Intro muß noch nicht einmal Vergleiche mit den Strike Commander-Zwischensequenzen scheuen. Große, detaillierte Objekte bewegen sich untermalt von grandiosem Sound fast fließend vor düsteren Hintergrundgrafiken. In einem komplett deutschen, 65-seitigen Handbüchlein wird der Spieler exzellent in die richtige Atmosphäre versetzt. Als Auszubildender erhält man einen Kurs über die militärischen Sim-Tech-Kommandos. Die Geschichte wird in einer erschreckenden Vision bis zum Jahre 2050 weitergeführt. Der Ost-West Konflikt ist einem Nord-Süd-Konflikt gewichen, der geradezu fürchterliche Ausmaße annahm. Als Bewohner der Nordhalbkugel gehörst Du zu den allerbesten Militär-Academy-Auszubildenden, die am Computer in einer Schlachtsimulation trainiert werden. Sie werden natürlich nicht sofort mit bedeutungsvollen Aufgaben konfrontiert. In zwanzig unterschiedlichen Trainingsmissionen lernt man nur die grundlegenden Dinge, während die Vollmissionen jedem Jung-Genie die Schweißperlen ins Gesicht treiben. Air Support macht zunächst einen sehr mäßigen Eindruck. In primitivster Vektorgrafik fährt man planlos über die Landschaft oder bestaunt

AIR SUPPORT



Auch wenn die Vektorgrafik nicht gerade gut ist ...



... erfüllt sie doch ihren Zweck und gibt dem Spiel einen gewissen Reiz.

sich im Kartenbildschirm befinden, von dem aus die meisten Handlungen ausgeführt werden. Die detaillierte Grafik, die auf verschiedene Möglichkeiten dargestellt werden kann, zeigt die Positionen aller wichtigen Spielelemente und Gebäudekomplexe. Bis zu 16 Fahrzeuge können auf einen festen Patrouillenweg programmiert werden. Oder man designed Verteidigungsstellun-

gen um und startet einen Angriff. In sechs verschiedenen Komplexen, wie Fabrik, Radarstation, Hauptquartier, Missile-Command-Posten oder dem Generator, kann man Fahrzeuge herstellen oder Waffen auswählen, die man anschließend positioniert. Über Maus und Joystick manövriert und klickt man sich durch Dutzende von Menüs und Einstellungen, und, um das Ganze noch komplizierter zu machen, mit der Tastatur steuert man seine Systeme. Eine beigelegte Tastaturkarte hilft bei den Anfangsschwierigkeiten. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an. In den Trainingsmissionen kann man langsam einen Einstieg finden. Hardcorestrategen, die schon an Mega-Fortress Gefallen fanden, werden auch von Air Support entzückt sein. Als Geniestreich ist es zwar nicht zu bezeichnen, doch Psygnosis lieferte ein ausgefeiltes, neuartiges Science-Fiction-Strategie-Simulationsspiel ab.

(hi)

schöne Karten. Auf Wunsch wartet die Grafik sogar mit einem 3-D Effekt auf, der sich jedoch trotz beiliegender Rot-Grün-Brille und enorm verlangsamter, ruckeliger Darstellung nicht ergeben wollte. Wenn man jedoch nach ausführlicher Lektüre des Handbuchs den Einstieg geschafft hat, entfaltet sich hinter dem kargen Äußeren ein passables Strategiespiel mit Actioneinschlag. Meist wird man

AMIGA		STRATEGIE	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Psygnosis	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- Rot-Grün-Brille
1 MByte <input type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	- deutsches Handbuch
2 Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>		- Tastaturkarte
65% 58% 75% 69%			



Digger

Es ist seit ewigen Zeiten Brauch, daß man damit die Eier der Drachen besänftigen kann. Leider widerfährt dem Zwergenmädel Wendi eines Tages ein kleines, aber folgenschweres Malheur. Auf dem Weg zu einer Freundin vergißt sie, einen Stein

mitzunehmen, als ihr auch prompt ein Drache über den Weg läuft. Über das fehlende Mitbringsel erbost, kidnappt er Wendi kurzerhand mit der Bemerkung, sie nicht vor der Zahlung eines Lösegeldes von 100 bunten Steinen freizulassen. Da es auf Albar leider keinen edlen Ritter gibt, der auf Drachenkämpfe und Jungfrauen steht, muß sich Wendis Bruder Sam auf die behaarten Sohlen machen, um für die Entschädigung aufzukommen... Leider hat ihm der Drache ein Zeitlimit gesetzt: Hat Sam alle Steine vor dessen Ablauf gefunden, bekommt er Bonuspunkte. Anderenfalls verliert unser Zwerg ein Leben und muß den Level noch einmal durchprobieren. Als altem Digger steht Sam ein Schürfarsenal zur Verfügung. Mit Hilfe seines Bohrers kann er senkrechte Schächte graben, um dann in einem Fahrstuhl in die Tiefe zu gelangen. Von dort buddelt er mittels bloßen Händen oder Dynamit waagrechte Gänge zu den Steinen. In der Tiefe lauern jedoch auch noch einige Gefahren: Neben unterirdischen Gewässern (Sam ist absoluter Nichtschwimmer!) gibt es noch Grottenviecher, gegen die auch Sam's Bohrer machtlos ist. Um diese Widrigkeiten zu überwinden, kann Sam vor jedem Level Punkte gegen nützliche Hilfsmittel, wie Brückenbauteile, zusätzliches Dynamit, Pistole und Maschinenpistole, als auch Extraleben, eintauschen. Ab dem 18. Level können auch noch Teleporter benutzt werden, wobei sich Sam in eine entsprechende Station unter der Erdoberfläche beamt, was jedoch Punkte kostet und manchmal nicht ganz ungefährlich ist! Für jede spezifische Aktion muß in einen

Schieß-, Boots- oder Grabemodus gewechselt werden. Die Grafik dieses Spiels, in etwa vergleichbar mit "Magic Garden", ist etwas einfach, wobei vor allem die Sprites zu klein geraten sind. Dafür wird eine durchaus hörbare Musikuntermalung geboten, in der allerdings die FX etwas untergehen. Ansonsten stellt Digger ein lustiges, originelles Spiel dar, bei dem es weniger auf Ballerei und Action, als vielmehr auf zeitgebundene Planung und Geschicklichkeit ankommt.

(mr)

Dieses Spiel spielt keineswegs zur kalifornischen Goldgräberzeit, wohl aber auf Albar, einem kleinen, von Drachen und Zwergen bewohnten Planeten. Was arbeitet man auf einer derart abgeschiedenen Welt? Tja, die Zwerge gehen ihrer Lieblingsbeschäftigung nach, wie sie es schon seit Schneewitchen und dem Herr der Ringe tun: Sie buddeln lange Stollen in das Erdreich. Und das nicht etwa aus reinem Selbstzweck. Nein, sie brauchen nämlich die bunten und zugleich wertvollen Steine, die hierbei ab und zu gefunden werden, aus einem ganz bestimmten Grund.

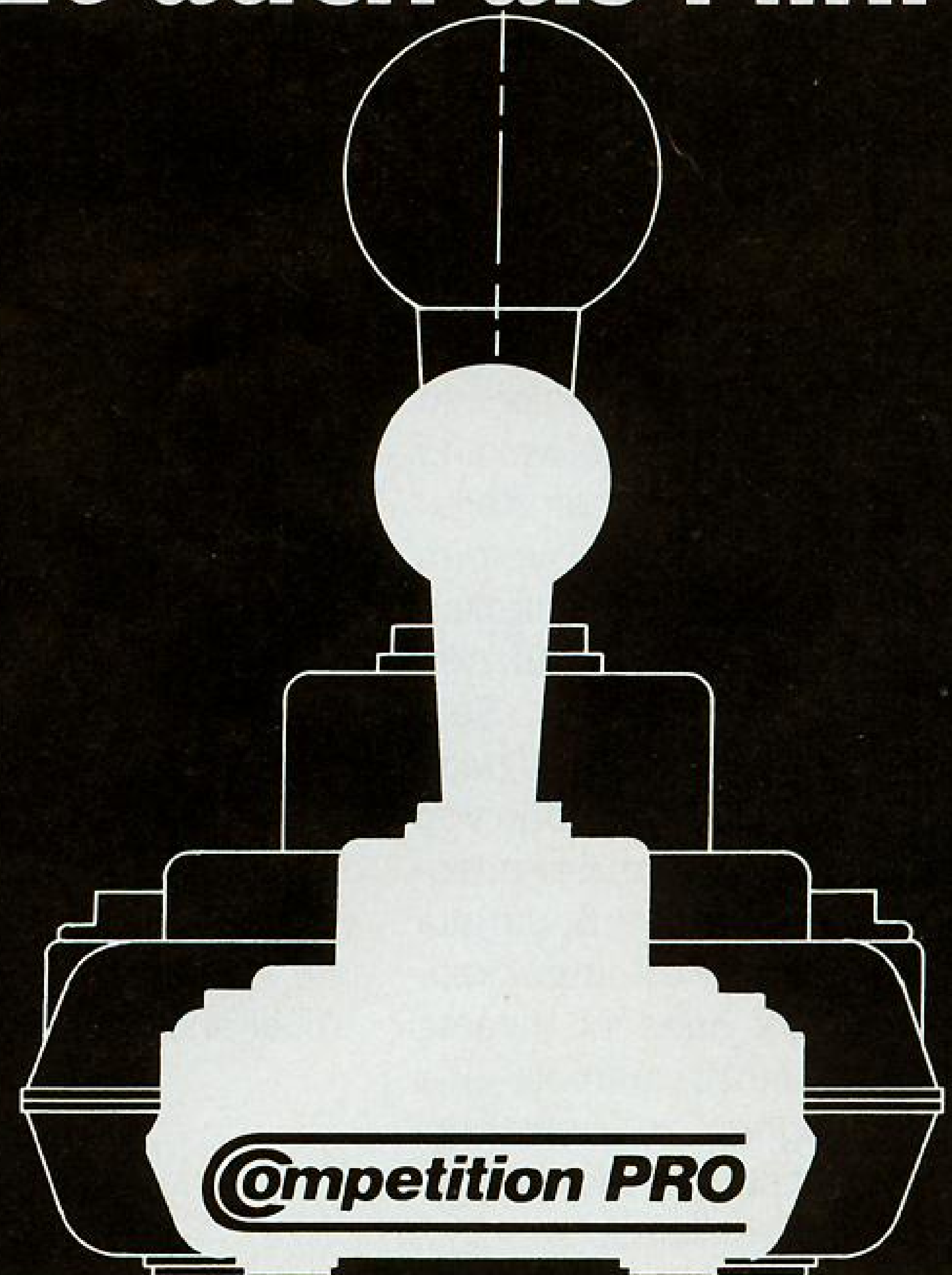


Der kleine Sam muß wohl irgendwo einen Maulwurf unter seinen Vorfahren gehabt haben, so wie der buddelt.



<p>AMIGA</p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A ⁵⁰⁰plus <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>unterstützt</p> <p>1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/></p> <p>2. Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p>DENKSPIEL</p> <p>Hersteller PeGAH-Soft u. W.B. Scholz, Hagen</p> <p>Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Hersteller</p> <p>Besonderheiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - deutsche Anleitung - Joystick erforderlich
<p>65% 40% 60% 57% </p>	

Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini



75% so groß wie das Original und 100%ig in der Leistung: Competition Pro Mini, die perfekte Hand-Hold-Version. In der cleveren Verpackung als 3,5"-Disketten-Box. In Fach-

geschäften und Kaufhäusern.

DYNAMICS

Dynamics marketing GmbH
Hamburg

Naschkatzen und Gimmickfans kommen bei diesem Jump`n Run voll auf ihre Kosten: Neben einem Lolli findet sich in der Schachtel ein riesiges Poster des Niedlich-Ninjas höchstpersönlich, sowie ein bunter Abziehbilderbogen. Sollen diese Beigaben etwa ein ansonsten mageres Spiel versüßen oder entpuppt sich Zool wirklich als poppig-ge Highlight?

ZOOL



Der spitzohrige Zwerg aus der n-ten Dimension kreuzt mit seinem intergalaktischen Raumer durch das All wie weiland Captain Future. Durch einen stellaren Schwabbelhaufen werden plötzlich sämtliche Kontrollen deaktiviert und er stürzt auf den Chupa-Bonbon-Planeten. Sein Bordcomputer stottert gerade noch die Meldung, daß sich Zool von nun an fünf Prüfungen auf ebensovielen Welten stellen muß, um auf seinen Ninja-Planeten zurückzugelangen. Dabei habe er diverse Gegenstände einzusammeln und unzählige Gegner zu besiegen! Was bleibt unserem Helden da anderes übrig, als sich schleunigst von dem gleich explodierenden Raumschiff zu entfernen und die Herausforderung trotzig anzunehmen... Der Bonbon-Planet hält neben Fallgruben, Stachelfelsen und klebrigem Gelee auch noch Feinde wie bössartige Riesenhumeln, gemeines Viechzeug, das auch noch "süße Biester" heißt und

den Summwüterich, den Obermotz dieser Welt, bereit. Beim Erforschen der Bonbonwelt stößt Zool irgendwann einmal auf den Ausgang, der ihn jedoch nicht Richtung Heimat, sondern in das nächste Abenteuer auf die Musikwelt führt. Hier stößt er auf spazierende Trommeln, schießwütige Violinen, sowie brutale Schlaginstrumente, bis er auf Jimmies Gitarre, den hiesigen Oberfiesling trifft. Und so geht es weiter, über die Obstwelt mit ihrem Granatapfelvulkan, den spuckenden Mohrrüben und flie-



genden Erbsenschoten, der von wildgewordenen Bohrern, Sägen, Kettensägen und Lötlampen heimgesuchten - ja, Du hast es erraten - Werkzeugwelt, der Spielzeugwelt, sowie der Jahrmarttwelt mit ihren unverdaulichen kandierten Äpfeln und Popcornütten. Um das Maß vollzumachen, hat Zool seine Aufgaben auf jeder Welt gegen ein unerbittlich verrinnendes Zeitlimit zu bestehen. Zum Glück können

Zusatzwaffen, wie die intelligente Bombe, die sämtliche auf dem Screen befindlichen Gegner auslöscht, sowie den Doppel- und den Springenden Zool, als auch einen Schild, der unverwundbar macht. Daneben gibt's auch noch nützliche Zeitboni und Extraleben. Wem das Spiel irgendwann zu langweilig werden sollte, der kann das ganze im Fast-Modus durchprobieren. Außerdem hast Du die Option, bis

zu fünf Continues einzustellen oder Zool beim Halten vor einem Hindernis gleich zum Stillstand kommen bzw. erst einmal wohldosiert dahinschlittern zu lassen. Die Grafik bietet erfreulich gro ß e



Würde es nicht jedem von uns in einer Bonbon-Welt gefallen?

jedoch drei Schwierigkeitsgrade ausgewählt werden. Innerhalb jeden Levels befinden sich Neustartpunkte, bei deren Aktivierung das nächste Leben Zools beginnt. Außerdem ergattert der Kleine im Lauf des Spiels verschiedene

Sprites. Die Musikstücke zu diesem Arcadespiel kannst Du aus einer breiten Palette unterschiedlicher Melodien selbst aussuchen.

(mr)

AMIGA		JUMP `N RUN	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ⁵⁰⁰ plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Gremlin	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- Joystick erforderlich
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	- mind. 1MB RAM
2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>		- deutsche Anleitung mit Comic-Strip
67% 72% 72% 71%			



Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

Suchen Sie die Antworten zu den Fragen, die das Universum bewegen!

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Held, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

LOTUS III

Warum nicht auf Altbewährtes setzen und die Vorzüge zweier Rennspiele in einem Programm vereinen? Eben dies überlegten sich die Jungs von Gremlin und kombinierten Lotus Esprit Turbo Challenge mit Lotus Turbo Challenge II. Was herauskam, ist der Lotus-Nachfolger "The Ultimate Challenge". Doch wer sich gleich naserümpfend vor dieser scheinbar aufgepeppten Compilation abwenden will, sollte erst einmal zu Ende lesen!

Schließlich bietet das dritte Spiel der Lotus-"Trilogie" wesentliche Nova hinsichtlich neuer Szenarien, Editor und einem weiteren Fahrzeug. Die hauptsächliche Neuheit stellt das sogenannte "Racing Environment

Construction System" (RECS) dar, ein Editor, mit dem sich der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Kurven und Hindernisse, die Beschaffenheit der Straße, schlicht eine "persönlich zugeschnittene" Rennstrecke kreieren

läßt. Daraus ergibt sich insgesamt die Anzahl von fünf Trillionen Möglichkeiten. Außer den acht von Lotus II bereits bekannten Szenarien, gibt es fünf nagelneue Rennen. So sorgen diesmal Seitenwind, Straßenarbeiten, Schlamm, eine

Bergstrecke und ein mit sehenswerten Effekten ausgestatteter Zukunftslevel für mehr als einen Adrenalinschub. Das extra für dieses Spiel konzipierte Auto stellt den Lotus M 200 dar. Lotus III kann entweder championshipmäßig wie Lotus I oder im Arcadestil von Lotus II gespielt werden. Alle von Dir erschaffenen Strecken können selbstverständlich gesaved und mit Hilfe eines Codewortes erneut aktiviert werden. Sehr gefreut hat mich bei Lotus III die exakte Steuerung der Fahrzeuge. Die Grafik ist sehr flüssig und abwechslungsreich. Neben dem guten Motorgebrüll sind auch noch stimmungsvolle, aber auch abschaltbare Rhythmen zu hören. Im 2-Player-Modus, wobei die Fahrzeuge im Splitscreen zu sehen sind, könnt Ihr Eueren Fahrlehrer herausfordern.

(mr)



AMIGA

A A⁵⁰⁰ plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2 Drive 2 Player

Sportspiel

Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- 2 Player gleichzeitig
- Lotusunachfolger

Muster von
Hersteller



Es ist ja (hoffentlich) allseits bekannt, daß die STVO mit ziemlich rigorosen Bestimmungen die Teilnahme am Straßenverkehr regelt. Dies ist auch gut so: Der nächste, den Ihr mit Eurem vollverkleideten Heizer über den Haufen fahren könntet, wäre neben all den netten Omis und unschuldigen Kinderchen vielleicht sogar ich. Ganz zu schweigen davon, was Euren Knochen bei einer Bekanntschaft mit scharfen Leitplanken, Bäumen oder Hausmauern zustoßen könnte! Nur gut, daß rennbegeisterte Compibesitzer unter Euch das Big Bike in der Garage lassen und sich mit Hilfe von Rennsimulationen mal so richtig austoben können.



In extremer Schräglage geht es um die Kurven und der Fahrer hofft auf den nötigen Griff seiner Reifen.

RED ZONE

Bei Red Zone habt Ihr die Möglichkeit, gegen sechs Konkurrenten um den Weltmeisterschaftstitel anzutreten. Doch der Weg zu einer chancenreichen Teilnahme bei der Rennsaison, führt erstmal über ein gewissenhaftes Training bis hin zu Qualifikationsrennen. Bei der vom Styling her etwas zu futuristisch anmutenden Rennmaschine kann eine Automatikschaltung oder ein Schaltgetriebe mit sechs Gängen

ausgewählt werden. Über die Tastatur wird eine Kartenübersicht eingeblendet, die Euch neben der Rennstrecke die Positionen Eurer Gegner anzeigt. Das Motorrad wird mit dem Joystick, der Maus bzw. dem Keyboard gesteuert, wobei die Joysticklenkung etwas zu empfindlich ausgefallen ist. Bei einer Kollision mit der Ballustrade muß die Maschine wieder auf die Strecke geschoben werden. Je nach dem Grad der daraus resultierenden Beschädigung, läßt sich das Motorrad immer schwieriger lenken bzw. bringt weniger Leistung. Ihr könnt aber bei einem kurzen Boxenstop Reparaturen durchführen lassen. Im Display erscheint neben einer Schadensanzeige die gefahrene Zeit, sowie

die Anzahl der gefahrenen Runden. Das Cockpit des Motorrads bietet Euch außerdem noch einen Drehzahlmesser, einen Tacho und eine Tankanzeige. Es können ins-

Hügel, Öllachen und die Wracks zerstörter Maschinen als Hindernisse "einbauen". Selbst der Applaus Eurer Fans ist einblendbar. Natürlich habt Ihr auch die Möglichkeit, die Detailgenauigkeit der anderen Maschinen und deren Fahrer einzustellen. Die Anzahl der zu fahrenden Runden kann ebenfalls von Euch



gesamt 9 europäische und eine brasilianische Rennstrecke ausgewählt werden. Daneben habt Ihr noch eine Unmenge anderer Optionen. So läßt sich das Ambiente mit Zuschauern, Bäumen und anderem Grünwuchs anreichern. Außerdem könnt Ihr

bestimmt werden. Die dreidimensionale Vektorgrafik und der einigermaßen realistische Motorensound vermitteln zufriedenstellende Rennatmosphäre.

(mr)



Mit Vollgas fährt man schnell durchs Land und ebenso auch an die Wand.

AMIGA	SPORT-SIMULATION
<p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p>Hersteller Psygnosis Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Hersteller</p> <p>Besonderheiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Highscore - deutsche Anleitung - Spielstand speicherbar
<p>60% 60% 65% 62%</p>	

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

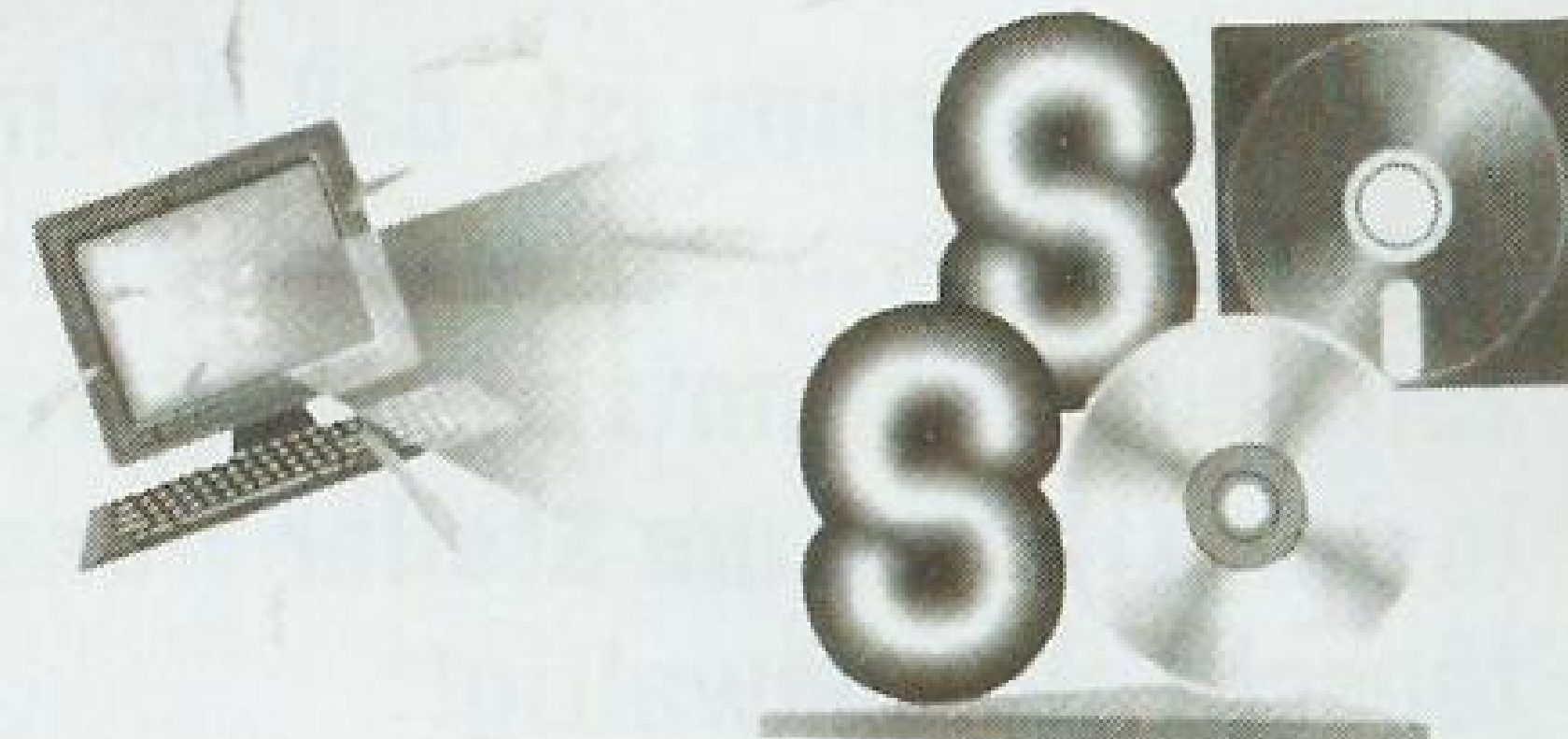
Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

- A500 Speichererweiterungen auf 2,5MB DM 222,--**
- auf 2,5MB m.Uhr DM 248,--**
- auf 1MB DM 59,--**
- auf 1MB m.Uhr DM 69,--**
- 3,5" Laufwerk DM 139,--**

- Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte 159,--**
- Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle 249,--**
- Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte 448,--**
- Soundblaster 2.5+Panasonic CD-Rom Laufwerk intern mit drei Spielen: Links, Faces, Jetfighter und über 50 Demos 1.149,--/*37,-- mtl.**
- Soundblaster PRO4+Panasonic CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen: Links, Faces, Jetfighter und über 50 Demos 1.298,--/*39,-- mtl.**
- Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000**
- Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 1MB 499,--/*29,-- mtl.**
- Bi-Turbo System 68020, 32-Bit Ram mit 4MB 699,--/*31,-- mtl.**
- 105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,--/*33,-- mtl.**

*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen DM 4,90 und DM 49,90

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

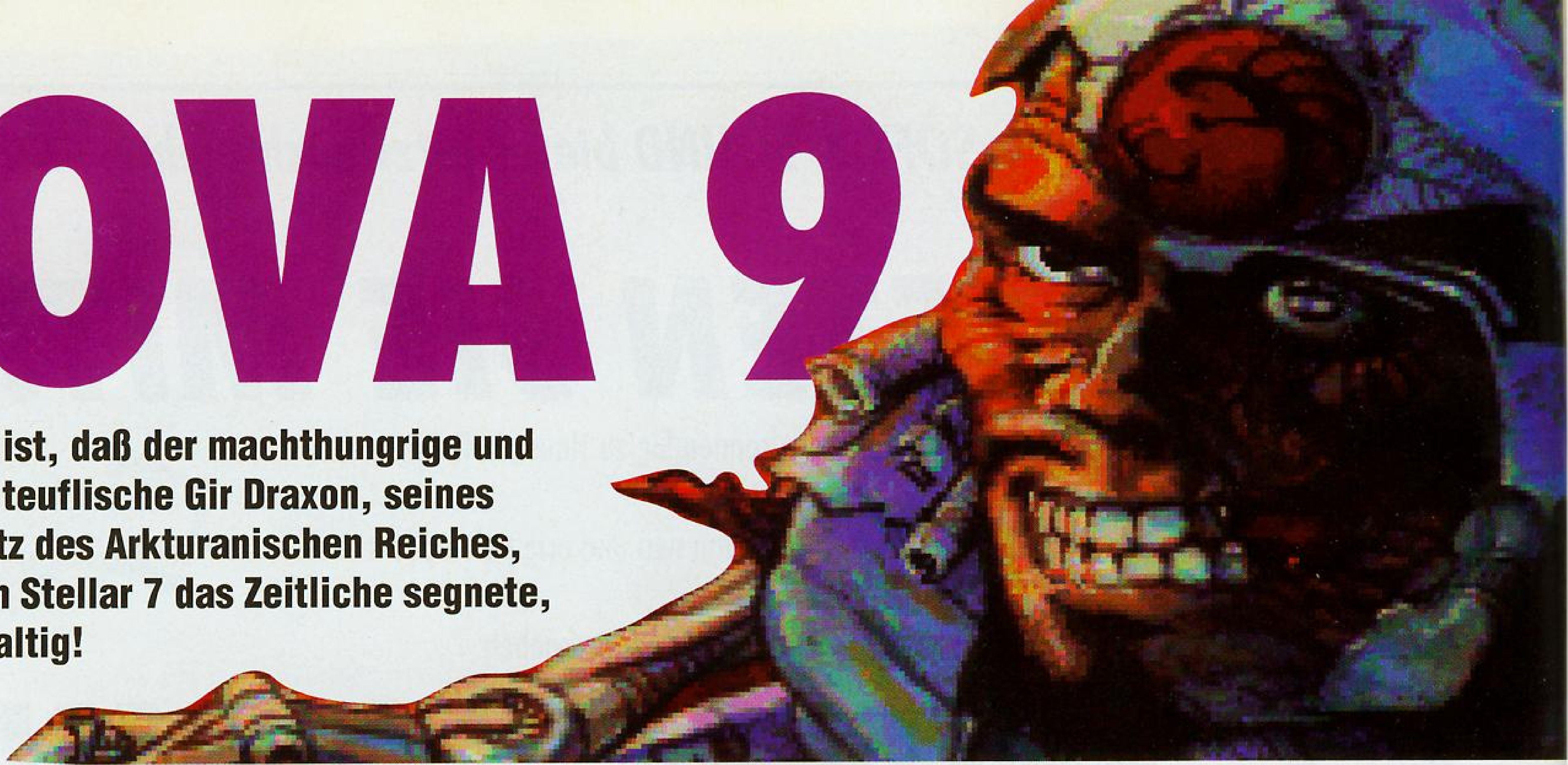
- | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|
| W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932 | W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411 | W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409 | W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018 | W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774 | W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142 | W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690 |
| O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067 | W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231 | W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973 | W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643 | W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813 | W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850 | W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285 |
| O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026 | O-3300 Schönebeck
Hornstr. 11
Telefon auf Anfrage | W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123 | W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033 | W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/224338 | W-6680 Neukirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797 | W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088 |
| O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620 | W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820 | W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629 | W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806 | W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900 | W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage | W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376 |
| W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633 | W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563 | W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370 | W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499 | W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967 | W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke
Luisenring
Tel.: 0621/101203 | W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744 |
| W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115 | W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463 | W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage | W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076 | W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332 | W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087 | W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290 |
| W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046 | W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187 | W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515 | W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848 | W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917 | O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781 | W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993 |
| W-2820 Bremen 71
Fresenbergrstr. 54
Tel.: 0421/607404 | W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967 | W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219 | W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532 | W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444 | W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360 | W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762 |
| W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445 | W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556 | W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809 | W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118 | W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771 | W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112 | O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Tel.: 03722/3655 |
| O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage | W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084 | W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 02131/759786 | W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094 | W-6630 Saarlouis
Saarbrücker Str. 22
Tel.: auf Anfrage | | |

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 02 11/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

NOVA 9

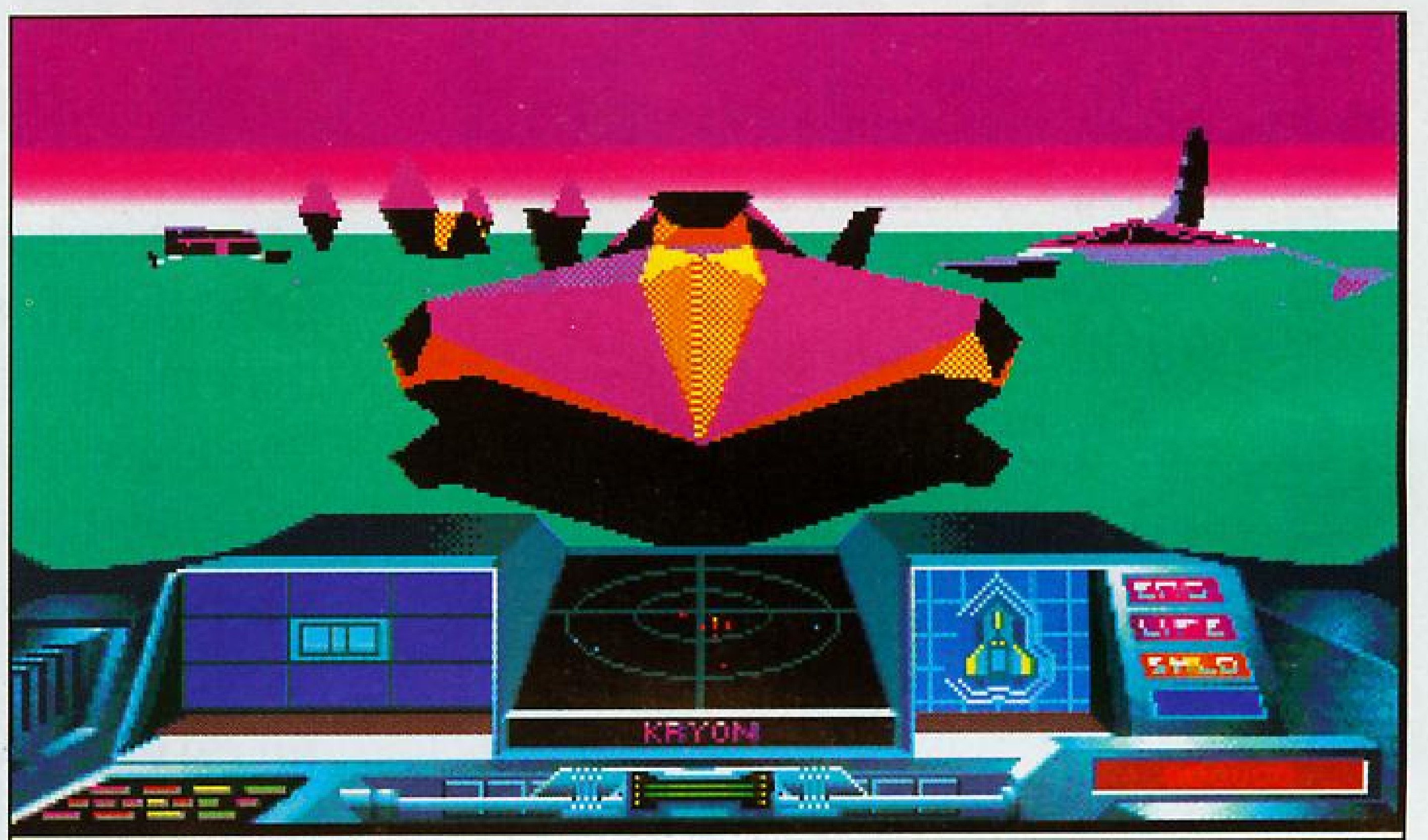
Wer der Meinung ist, daß der machthungrige und zugleich überaus teuflische Gir Draxon, seines Zeichens Obermoltz des Arkturanischen Reiches, in den Kriegen um Stellar 7 das Zeitliche segnete, täuscht sich gewaltig!



Nicht umsonst waren keinerlei sterbliche Überreste Draxons aufzufinden. Gerade ist der neue, mit Bordcomputer, Schutzschilden und Panzerung versehene Raven II fertiggestellt, erreicht ein äußerst mysteriöser Funkspruch aus dem System Nova 9 die terranische Sicherheitsbehörde: Arkturanische Streitkräfte erscheinen scheinbar aus dem Nichts und greifen das sich gerade in der Kolonisierungsphase befindliche, aus insgesamt neun Planeten bestehende Sternensystem Nova 9 an. Gleich darauf kommt eine neue, den ersten Spruch korrigierende Meldung, daß alles in Ordnung wäre, ein Angriff hätte nie stattgefunden. Ganz klar, daß Du als Captain John Alex nach Nova 9 geschickt wirst, um nach dem Rechten zu sehen. Kaum dort angekommen, befindest Du Dich mit Deinem Raumpanzer Raven II tatsächlich mitten in einem Angriff der Arkturaner... Bewaffnet mit

einer Blasterkanone und einem Minenmodul, kann der Raven II zusätzlich mit Lasern und Raketen ausgestattet werden. Dies ist auch bitter nötig, steht den feindlichen Streitkräften doch ein Arsenal äußerst effektiven Kriegsgeräts zur Verfügung: Der Darter, mit Laserwaffen bestückt, kann sowohl fliegen als auch am Boden bewegt werden. Der erdgebundene Montrose-Panzer ist mit einer Kanone ausgestattet. Der Phönix ist ebenfalls erdgebunden, hat darüber hinaus aber einen Laser als Bordbewaffnung. Der O.J. 1000 ist ein wuchtiger Rammpanzer. Als reine Fluggeräte fungieren die arkturanischen Flugsaurier bzw. insektenähnlichen Ptera und Wobbly-Raumer, beide mit Laserkanonen bewaffnet. Mehr oder minder als Ballerspiel konzipiert, mußt Du mit Deinem Raven II diese gerade die Infrastruktur des Planeten zerstörenden Gegner vom Himmel holen bzw. am Boden vernichten.

Leider läßt sich die Kanone des Raven nur durch das Drehen des gesamten Vehikels, ähnlich wie bei den Sturmgeschützen des 2. Weltkriegs, horizontal justieren. Ein vertikales Einrichten auf das Ziel ist dagegen überhaupt nicht möglich. So bleibt ein Treffer nurmehr reine Geschicklichkeits- und Reaktionsache. Vor allem, weil es nicht lange dauert, daß Dich der Gegner sehr bald ausfindig macht und natürlich aufs Korn nimmt. Bei jedem feindlichen Treffer informiert Dich der Bordcomputer über die Schäden und



die daraus resultierenden Konsequenzen. Er zeigt auch an, wann es Zeit ist, zur Reparatur in den nächsten Stützpunkt zurückzukehren. Im Cockpit des Ravens gibt es neben verschiedenen Indikatoren über das momentan benutzte Waffensystem, Punkte und Statusanzeigen, auch einen Bordradar. Wie bei den Flugsimulationen von Dynamix kannst Du bei Nova 9 auf

Kosten der Geschwindigkeit Deines Rechners die Boden- und Gegnerdetails einstellen. Leider ist die Grafik dieses Ballerspiels etwas eintönig, vor allem die Planetenoberfläche hätte etwas abwechslungsreicher gestaltet werden können. Der futuristische Raven II-Panzer wird mittels Joystick, Maus und auch Keyboard gesteuert. (mr)

AMIGA

A A 500
plus unterstützt

1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

ARCADE-ACTION

Hersteller Dynamix
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten

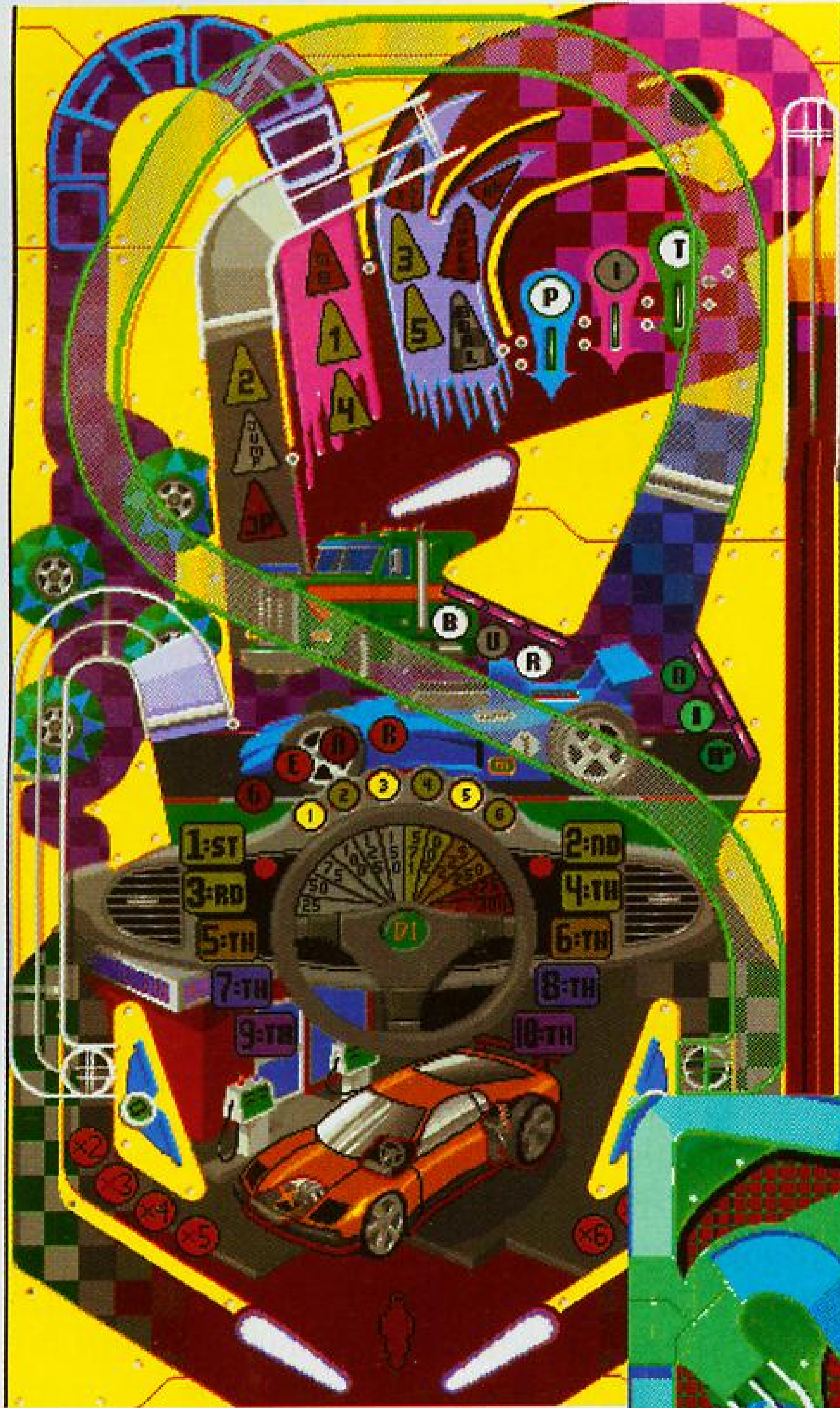
- engl. Handbuch
- Referenz-Karte
- Highscore
- Continue-Funktion



PINBALL



FANTASIES



"Mein Freund Flipper" kann da nur jeder Spieler rufen.

Das Fortsetzungsfieber hat nun auch die Jungs von 21st Century gepackt. Nach dem Überraschungserfolg von Pinball Dreams war es nur eine Frage der Zeit, bis neue Board-Layouts über die Monitore der Pinballsüchtigen hierzulande flimmern.

Technisch hat sich nicht allzu viel verändert. Warum auch, war doch der Vorgänger nahezu perfekt. Kamen bei den Dreams noch alle vier Flipper auf zwei Disks unter, hat man - in weiser Voraussicht - diesmal eine Ladediskette mit separaten Course-Disks gewählt. Die Absicht ist klar und leicht nachzuvollziehen: Zukünftige Veröffentlichungen werden sich auf Course-Disks beschränken, welche nur mit der Fantasies-Ladedisk laufen werden.

Bei den Boards auf Course Disk eins handelt es sich um Partyland und Street-Devils. Während ersterer dem Flipper "Fun-House" nachempfunden wurde, ließ sich bei letzterem keinerlei Ähnlichkeit zu lebenden oder bereits verstorbe-

nen Maschinen erkennen.

Auch auf der zweiten Course Disk gibt es ein ähnliches Déjà Vu Erlebnis. Die Billion Dollar Game Show hab ich doch schon mal irgendwo gesehen? Stones 'n' Bones ist mir dagegen gänzlich unbekannt.

Im einzelnen lassen sich alle Tables gewohnt gut spielen. Die grafische Gestaltung der Boards ist den Grafikern jedoch bei Partyland etwas außer Kontrolle geraten. Hier lenkt der Hintergrund doch sehr vom Spielgeschehen ab. Bei Stones 'n' Bones verwirrt dagegen das System an schwer überschaubaren Röhren und Ram-

pen. Nach einer gewissen Einspielzeit stellen diese Kritikpunkte jedoch keine gravierenden Mängel dar. Jeder Flipper wurde wieder mit einem Musik-Thema und besonderen Sound-FX versehen. High-Scores lassen sich natürlich save, und bis zu acht Spieler können pro Runde ihre Geschicklichkeit unter Beweis stel-

len. Die Endzahlfunktion kommerzieller Flipper wurde auch übernommen. Da ein Freispiel hier nicht viel Sinn geben würde, bekommt der Spieler, dessen Endzahl mit der Zufallszahl übereinstimmt, einen Extra-Ball.

21st Century ist mit diesem Nachfolger ein guter Wurf gelungen. Das Game ist nicht nur überzeugten Flipper-Fans uneingeschränkt zu empfehlen.

(ak)

AMIGA		FLIPPER	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller 21st Century	Besonderheiten
unterstützt		Entertainmant	- vier verschiedene
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-	Flipper, davon zwei
2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	"Umsetzungen"
80% 85% 85% 83%			

GEM'Z



Das feine Tüftelspiel GEM'X, das vor knapp zwei Jahren sehr gute Wertungen erhielt, bekommt eine Fortsetzung. Die Jungs von Kaiko, die zwischenzeitlich mit APIDYA einen sensationellen Shoot'em Up Hit produzierten, ließen sich für den Nachfolger von Spielen wie Dynablaste, Sokoban und Tetris kräftig inspirieren.

Es war ihnen glücklicherweise nicht genug, den ersten Teil mit neuen Grafiken, neuen Levels und ein paar neuen Spielelementen zu versehen und so wieder auf den Markt zu bringen. Kiki, das süße, kleine Mädchen, und die vielen bunten Diamanten, die die Hauptdarsteller im ersten Teil waren, findet man in GEM'Z wieder, das als gelungene Mischung aus vielen Spielen bezeichnet werden kann und insbesondere Tüftel- und Geschicklichkeitsfreaks anspricht. Ein Level in GEM'Z nimmt grundsätzlich immer nur einen Bildschirm ein, der die PAL-Auflösung ausnutzt. Gescrollt wird

somit während des Spiels nicht. Zu Beginn des Levels ist der Bildschirm mit einer ganzen Ladung von Diamanten vollgefüllt, die alle entfernt werden müssen, um den Level zu beenden. Dazu kann man sie beispielsweise mit seiner Spielfigur in Sokoban-Manier über den Screen schieben. Sobald man mindestens drei gleichfarbige Diamanten in einer vertikalen oder horizontalen Linie aneinandergereiht hat, lösen sich diese in einer Dynablaste-ähnlichen Explosion auf und hinterlassen eine anständige Menge Bonusgegenstände. Um die Aufgabe ein bißchen zu erleichtern, gibt es neben den fünf verschiedenfarbi-



gen Diamantentypen noch einen Joker-Gem, der alle Farben annehmen kann. Außerdem sorgt ein Extra dafür, daß man beliebige Diamanten in Joker-Gem's verwandeln kann. Um die Diamanten nicht ständig mühsam Feld für Feld vor Dir herschieben zu müssen, solltest Du unbedingt Power Ups aufnehmen. Je mehr Power Ups Du hast, desto weiter kannst Du die Steinchen kicken. Wenn sie dabei zwischen zwei gleichfarbigen Diamanten durch-

schlittern führt dies zu einer netten Explosion, wenn der Stein dazwischen zu liegen kommt. Sollten am Ende des Levels Diamanten übrig bleiben, kann man diese mit einer gut platzierten Bombe entmaterialisieren, die auch die zahlreichen, auf dem Screen vorhandenen Gegner ins Jenseits befördern wird. Und selbstverständlich kann man mit den Bomben, die man aufsammeln kann, auch seinen Mitspielern das Lebenslicht auspusten.

Mit amüsanter Grafik und hohem Spielwitz kann GEM'Z sicher viele locken





MAYDAY.. MAYDAY..!!!

Auch wenn der erste Eindruck stark an Dynablaster erinnert, wird man dank der wesentlich abwechslungsreicheren Grafik von Ramiro Vaca und des deutlich interessanteren Gameplays bald vom Charme der niedlichen Spielfiguren gefesselt sein. Für Langzeitmotivation ist auch gesorgt, denn insgesamt stehen 26 Welten mit je vier Levels zur Verfügung. In einem Zwischenscreen kann man über verschiedene Verzweigungen mehrere Levelvarianten anwählen. Es gibt allerdings nur für die ersten vierundzwanzig Welten Paßwörter, um ein allzu schnelles Erreichen der Schlußsequenz zu verhindern. Über grafische Langeweile wird man sich kaum beklagen können, denn insgesamt 28 verschiedene, fein ausgearbeitete Grafiksets sorgen dafür, daß man in jedem Level neue Grafik zu sehen bekommt. Das Spiel entwickelt sich, im Gegensatz zu Dynablaster, dank des Knochelementes und der gefährlichen Gegner, auch im Einziespieler-Modus zu einer gelungenen Herausforderung. Wenn man über den Vier-Player-Adapter spielt und jeder Spieler mit einer eigenen Spielfigur antritt (Sehr zu empfehlen: Der kleine Saurier) steigt der Spielspaß in schwindelerregende Höhen. Im K.O.-Modus gewinnt schließlich derjenige, der als letzter übrig bleibt. Das Gameplay gestaltet sich zwar nicht ganz so einfach wie in

Dynablaster, doch schon nach kurzer Zeit entwickeln sich daraus die heißesten Spielsessions. Der Soundtrack von Chris Hülsbeck ist äußerst angenehm geraten. Im Hintergrund ist eine nett arrangierte, relativ zurückhaltende Melodie zu hören, die durch famose Digi-Effekte während des Spiels untermalt wird. Gem'Z spielt sich hervorragend und weist keinerlei technische Schwächen auf. Wer die Stirn runzelt, weil es sich nur um zusammengeklauter Spielelemente handelt, wird durch das Spiel eines besseren belehrt. Vier alte Spiele ergeben ein famoses neues, daß praktisch jeden Spielefan anspricht. Wer auf Tüftelaufgaben steht wird zufrieden sein, ebenso wie der, der auf heiße Mehrspieler-Action wartet. Das Prädikat 'Spiel für alle Fälle' kann GEM'Z so bedenkenlos verliehen werden. Noch dazu ist das Intro in schönstem japanophilem Stil gehalten, wie es die KAIKO-Programmierer schon in dem Vorgänger gelungen gezeigt haben.

(hi)



AMIGA <input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus unterstützt 1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/>	ARCADE-ACTION Hersteller Kaiko Software 2000 Preis ca. DM 69,- Muster von Kaiko	Besonderheiten - knalliger 4 Player Spaß mit Suchtfaktor

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	73	Lucasfilm	115
ASI Computer	19	Magic Bytes	67
Attic	101	Max Design	41
B.A.T.	99	Microprose	31, 37
CEG Computer Glücks	55	MN-Hobby Soft	69
Computersoftware Müller	69	Okay Soft	69
Computer World Velbert	97	Rumir's Magic Versand	103
CPS	13	Rushware	25, 43, 115
Dynamics Marketing	45, 47	Soft-Point	65
ELA Vertrieb	93	Soft & Sound	51
Entertainment International	2	Softsale	57
Funny Software	95	Software Corner	91
Fantasy Productions	101	Spieleversand Pfitzenmaier	109
Flashpoint	87	SSI	25
Groovers Paradise	89	Thalion	116
Groß Electronic	69	Top 4	69
Hartung Spiele Berlin	75, 79	T.S. Datensysteme	14, 15
Joysoft	17	UBI Soft	11, 63
Konami	7	United Software	2, 11, 26, 27
Loriciel	43	41, 63, 67, 101
		U.S. Gold	49
		Wial-Versand	29
		World of Wonders	22

CEG - COMPUTER

Inh. E. Glücks
4100 Duisburg 1 - Zum Lith 73
Tel.: 0203-77 12 01 - Fax: 0203-77 13 84

AMIGA	A 500 Speichererweiterung	59,- DM
	Uhr; Akku; abschaltbar	
	A 500 2 > 8MB Speichererweiterung	359,- DM
	2 MB bestückt	
	A 500 PLUS 1MB Speichererweiterung	89,- DM
	auf 2 MB-Chipram	
	A 2000 2 > 8MB Speichererweiterung	329,- DM
	2MB bestückt	
	3,5" Laufwerk extern	139,- DM
	3,5" Laufwerk mit Trackdisplay	159,- DM
MAUS optomechanisch	39,- DM	
MAUS volloptisch	69,- DM	
Handscanner JS-105-M1	289,- DM	
AMIGA 2000d-(Kick 2.0)	1249,- DM	
AMIGA 600	759,- DM	
Monitor 10845	489,- DM	
TV-Modulator	49,- DM	
AMIGA Flickerfixer inkl. Multiscanmonitor		
(A 500/A 2000) komplett	859,- DM	

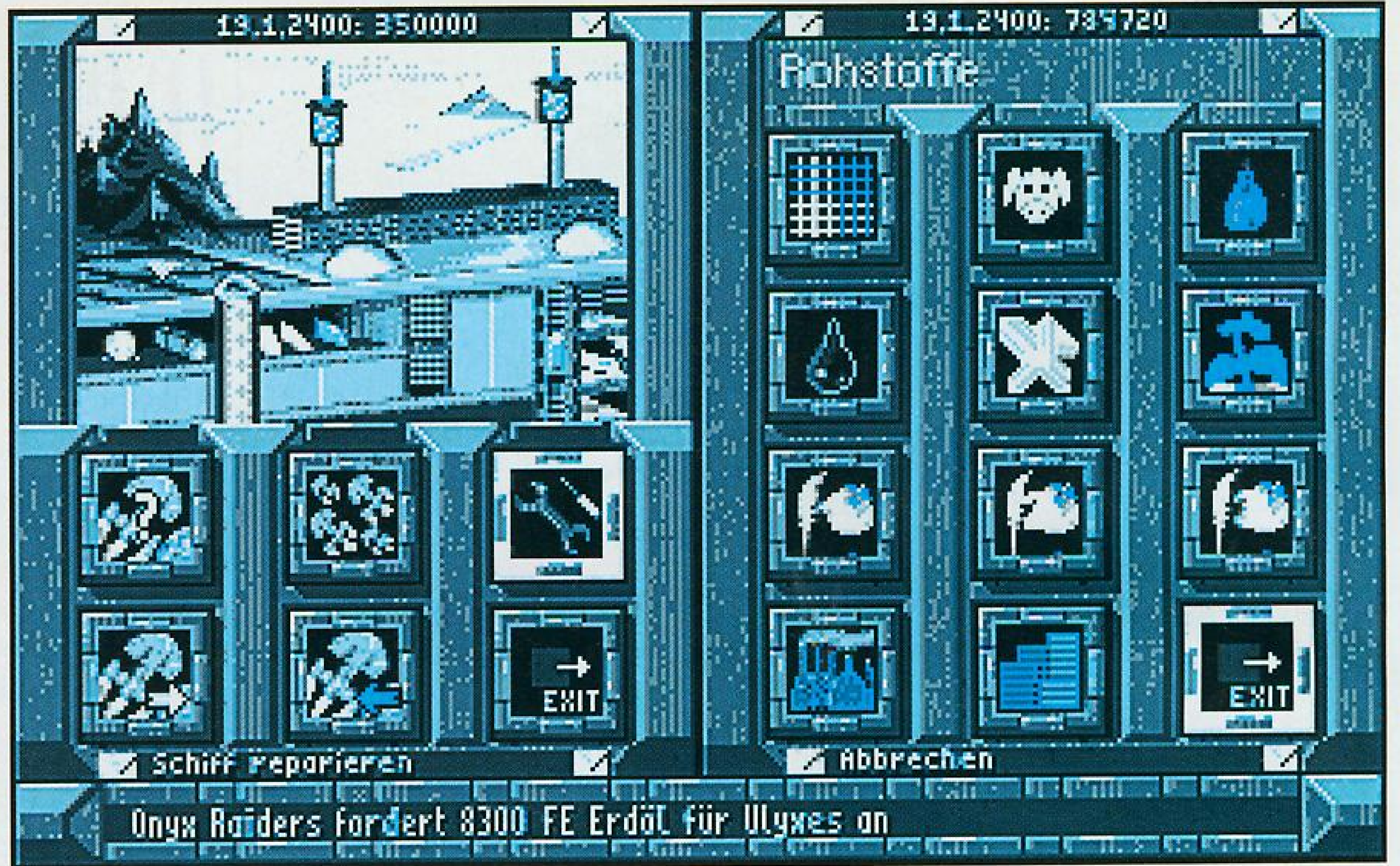
Rabattstaffel bei Spielbestellung für Amiga & PC	Sie bestellen...	Rabatt auf den offiziellen VK	Wert	Sie zahlen
	1 Spiel	25%	99,- DM	74,25 DM
	3 Spiele	30%	297,- DM	207,90 DM
	zzgl. Versandkosten + 8,- DM, über 5 kg 20,- DM			

Autorisierter COMMODORE Fachhandel
 Autorisierter GOLDEN IMAGE Distributor
 OASE Depot Fachhändler
 Vertrieb und Entwicklung von Hard- & Software
 AMIGA • PC • CDTV • SEGA
 Händleranfragen erwünscht!

Die Angebote erhalten Sie in unserem LADENLOKAL
 - Adresse siehe oben - oder gegen schriftliche Bestellung an:
 CEG - COMPUTER • Abt. Versand - Zum Lith 73 - 4100 Duisburg 1
 Sie erreichen uns Mo.-Fr. von 9-13 Uhr & 15-18.30 Uhr Sa. von 9-14 Uhr
 Versand ab 100 DM Warenwert nur gegen Vorkasse (Euroscheck oder BAR)

In absehbarer Zukunft hat die Menschheit die natürlichen Ressourcen der hoffnungslos über-
 völkerten Erde erschöpft. Zu diesem Zeitpunkt gelingt es glücklicherweise, auf anderen Planeten Voraussetzungen für eine Kolonialisierung zu schaffen und somit den Fortbestand der menschlichen Rasse zu sichern. Die Aufgabe, den technischen Aufbau und die notwendige Logistik dieser Kolonien zu gewährleisten, fällt den größten Firmen der Erde zu, hinter denen ein Multikonzern namens DYNATECH steht.

DYNATECH



Bei diesem Wirtschaftsspiel können bis zu 2 Mitspieler teilnehmen, wobei zwei Spieler dank eines Splitscreens simultan agieren können. Ein großer Unterschied zu ähnlichen Spielen dieses Genres besteht vor allem darin, zumindest anfänglich nicht gegeneinander als Konkurrenzunternehmen aufzutreten,

sondern miteinander das Überleben der Kolonisten zu gewährleisten. Dabei gründet jeder Mitspieler bis zu zehn Niederlassungen, wobei aus 17 verschiedenen industriellen Teilbereichen gewählt werden kann: Ölförderung und -raffinerie, Erzbergwerk, Wasserstation, Chemiewerk, Agrarbetrieb, Plantage, Zuchtfarm, Nahrungsherstellung, Stahlwerk, Textilfabrik, Kunststoffwerk, Getränkeherstellung, Pharmaindustrie, Roboterherstellung, Fabrik und Maschinenwerk. Natürlich können unrentable Niederlassungen auch wieder aufgegeben werden. Doch zunächst müssen Raumschiffe gebaut werden, wobei Ihr auch die Bank für notwendige Kredite konsultieren könnt. Mit Hilfe der Transportraumer fällt Euch eine weitere wichtige Aufgabe

zu: Es müssen selbstverständlich Rohstoffe, Zwischen- und Endprodukte, die wiederum in Tank-, Schütt- und Stückgüter, sowie Lebend- und Kühlfracht unterschieden werden, zu den Planeten bzw. Euren Niederlassungen transportiert werden. Dabei ist auf eine möglichst große Auslastung der Transportmittel zu achten. Um Leerflüge zu vermeiden, könnt Ihr auch Aufträge anderer Firmen, die wiederum gerade keine eigenen Raumer zur Verfügung haben, übernehmen. Kaum sind die verschiedenen Niederlassungen gegründet, fallen Wartungs- und Reparaturkosten an, welche zur Amortisierung des Betriebes natürlich ebenfalls zu berücksichtigen sind. Wie bereits angedeutet, können notwendige Mittel bei Banken als Kredite aufgenommen werden,

wobei Ihr die jeweilige Laufzeit selber bestimmt. Um die Rentabilität Eurer Unternehmen zu überprüfen, seid Ihr in der Lage, Marktanalysen durchführen zu lassen und Statistiken aufzurufen. Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Über verschiedene Menüs, die wiederum eine Vielzahl spezifischer Icons aufweisen, können alle Aktionen bequem mittels Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Trotz der Unterteilung in vier verschiedene Schwierigkeitsstufen ist Dynatech etwas komplex. Ein gründliches Studium des deutschen Handbuchs ist deshalb für einen reibungslosen Spielablauf unerlässlich. Grafik und Sound sind für eine Wirtschaftssimulation vom Feinsten. Eine PC-Konvertierung ist für Dezember 92/Januar 93 geplant.

(mr)



AMIGA

A A ⁵⁰⁰ plus
 unterstützt

1 MByte HD Drive
 2. Drive 2 Player

WIRTSCHAFTSSPIEL

Hersteller
 Magic Bytes

Preis ca. DM 80,-

Muster von
 Hersteller

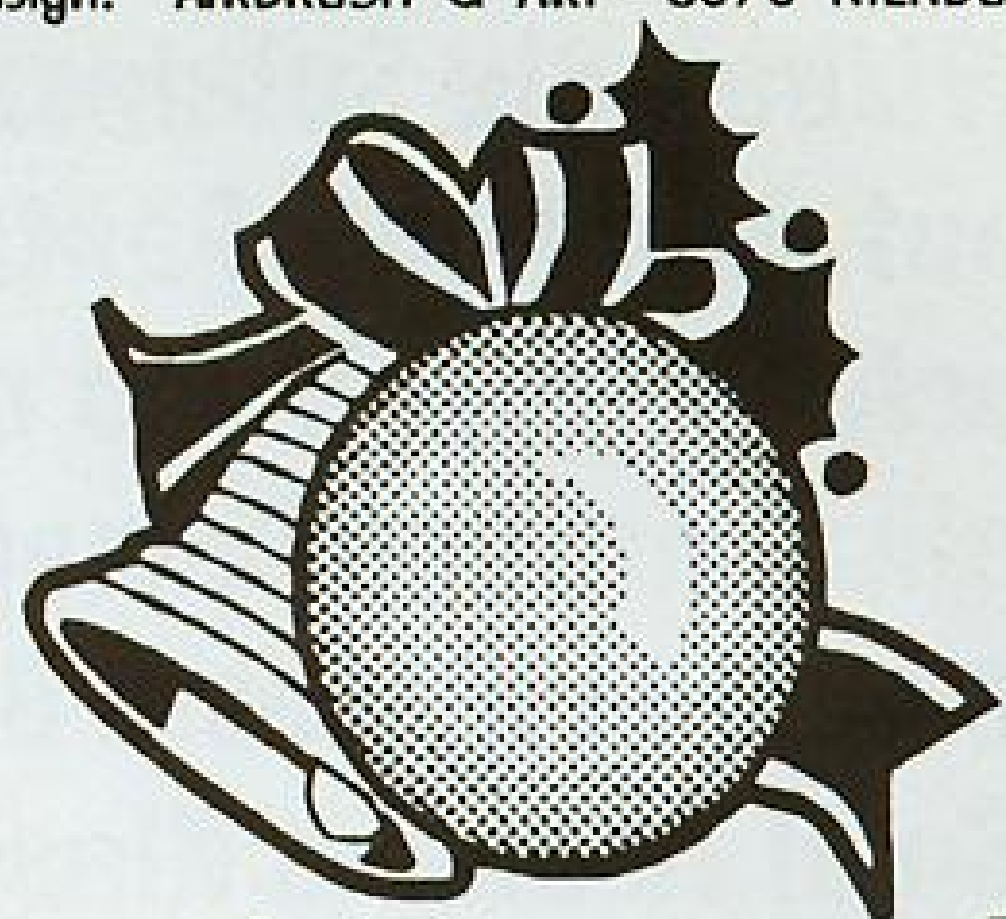
Besonderheiten
 - komplett deutsch
 - 2-Player gleichzeitig
 - Highscore

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

 05021/910416 und 910417

Wir wünschen
allen Lesern ein
frohes Weihnachtsfest und
ein glückliches Jahr 1993



IBM	IBM	IBM	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 79,90 DM	Links Pro** 91,90 DM	Waxworks* 67,90 DM	1869* 69,90 DM	Col. Games 2** 54,90 DM	Rampart** 54,90 DM
Aces of the Pac.* 74,90 DM	Locomotion* 60,90 DM	W. Gretzky H. 2 63,90 DM	Addams Fam.** 55,90 DM	Carl Lew. Chall.** 54,90 DM	Red Zone** 54,90 DM
Airbucks 70,90 DM	Last Treas. Inf. 2 63,90 DM	Wing Comm.** 46,90 DM	Airbus A 320** 89,90 DM	Castles Data** 34,90 DM	Risky Woods** 56,90 DM
Air Commander** 79,90 DM	Lure of Tempress* 67,90 DM	- Secr. Miss. 1 37,90 DM	Aquatic Games** 57,90 DM	Chaos Engine** 55,90 DM	Rome*** A.A.
Air Warrior** 70,90 DM	Mad TV Data* 26,90 DM	- Secr. Miss. 2 37,90 DM	Bard's T. Con. Set** 67,90 DM	Codename Ass.*** A.A.	Scenario* 60,90 DM
Alone in the D.** A.A.	Mega Lo Mania* 73,90 DM	Wing Comm. 2* 79,90 DM	Battle Isle** 67,90 DM	Crazy Cars3** 54,90 DM	Second Front 64,90 DM
Armour-Gedd.** 67,90 DM	Micr. Master Golf** 93,90 DM	- Spec. Op.** 43,90 DM	Battle Isle Data** 43,90 DM	Curse of ench.** A.A.	Sensible Socc.** 54,90 DM
A-Train** 79,90 DM	Might & Magic 4 67,90 DM	- Spec. Op. 2** 43,90 DM	Bill's Tomato G.** 58,90 DM	Cytron** 60,90 DM	Silent Serv. 2** 73,90 DM
B-17 Fly. Fortr.** 91,90 DM	Mega Sports** 64,90 DM	- Speech** 38,90 DM	Birds of Prey** 73,90 DM	Daemonsgate A.A.	Sim Ant 72,90 DM
BAT 2* 79,90 DM	Moonbase 89,90 DM	W. C. Del. Ed.** 91,90 DM	Bitmap Br. Coll.** 54,90 DM	Dark Q. o. Krynn* 67,90 DM	Space Max* 56,90 DM
Battle Isle 72,90 DM	PGA Tour Golf** 76,90 DM	Winter Chall.** 67,90 DM	Buck Rogers 2* A.A.	Das schw. Auge* 66,90 DM	Special Forces** 74,90 DM
Battle Isle Data 43,90 DM	Pinball Dreams** 60,90 DM	W. Class Chess 70,90 DM	Budget** A.A.	Deliverance** 54,90 DM	Sports Coll.** 60,90 DM
Birds of Prey** 86,90 DM	Pinball Fant.*** A.A.	W. Tennis Ch.** 70,90 DM	Bundesl. M. Pro.* 63,90 DM	Do Jo Dan** 55,90 DM	Star Contr. 2** A.A.

WEIHNACHTSGEWINNSPIEL

ATAC nur 83,90 DM**

Bodyworks 99,90 DM	Plan 9** 78,90 DM
Buck Rogers 2* 79,90 DM	Planets Edge* 79,90 DM
Bug Bomber** 60,90 DM	Powermonger** 76,90 DM
Bund. Man. Prof.* 63,90 DM	Proph. o. Shad.* 79,90 DM
Campaign*** A.A.	Quest for Glory 3 81,90 DM
Captive 1** 67,90 DM	Racing Masters** 38,90 DM
Carl L. Chall.** 70,90 DM	Rampart** 73,90 DM
Carrier Strike 78,90 DM	Rax Nebula** 83,90 DM
Chessm. 3000 W. 70,90 DM	Risky Woods** 67,90 DM
Colossus Comp.** 63,90 DM	Rome*** A.A.
Dark Half** 67,90 DM	Sea Rogue 63,90 DM
Dark Q. o. Krynn* 79,90 DM	Sherlock Holmes* 86,90 DM
Dark Seed 76,90 DM	Sim Life*** A.A.

F-15 Strike Eagle 3 nur 95,90 DM**

Das schw. Auge* 74,90 DM	Space Crusade** 60,90 DM
Der Patrizier* 79,90 DM	Special Forces** 83,90 DM
Design y. Railroad 78,90 DM	Spellcasting 301 67,90 DM
Dominium*** A.A.	Spirit of Exc.** 79,90 DM
Double Dragon 3** 60,90 DM	Sports Coll.** 67,90 DM
Dungeon Master* 67,90 DM	Star Control 2** 67,90 DM
Dyna Blaster** 67,90 DM	Star Trek** 75,90 DM
Falcon 3.0** 86,90 DM	Strat. Masters** 73,90 DM
Falcon 3.0 M. 1** 54,90 DM	Strike Comm.*** A.A.
Falcon 3.0 M. 2** 54,90 DM	Summer Chall.** 67,90 DM
Forge of Virtoe 42,90 DM	SWOTL 80,90 DM
Gateway 70,90 DM	- DO 335 37,90 DM
G. Mast. Chess** 70,90 DM	- He 162 37,90 DM

Harrier Jumpjet nur 95,90 DM**

Global Conquest** 93,90 DM	Symantec GP 68,90 DM
Gunship 2000 M.1 54,90 DM	Team Suzuki** 63,90 DM
Hardball 3** 70,90 DM	The Adventures** 70,90 DM
Heroes of 357th** 76,90 DM	The Games S. Ch.** 67,90 DM
Hexuma* 79,90 DM	The Perf. General* 79,90 DM
History Line 14/18** 86,90 DM	Theatre of War** 75,90 DM
Indiana Jones 4* 86,90 DM	Treas. of Sav. F.* 79,90 DM
KGB A.A.	Two Towers** 74,90 DM
Laura Bow 2* 79,90 DM	Ultima 7* 93,90 DM
Leath. G. o. P. 2 99,90 DM	Ultima Underw.** 78,90 DM
Legend of Val.* 79,90 DM	Ultima Triol. 2** 81,90 DM
Lemmings 2** 79,90 DM	Utopia 65,90 DM
Les Manley 2 A.A.	Vision*** A.A.

Task Force 1942 nur 95,90 DM**

1. Preis: Spielepaket für PC oder AMIGA im Wert von 500,- DM

2. Preis: Spielepaket für PC oder AMIGA im Wert von 300,- DM

3. Preis: Spielepaket für PC oder AMIGA im Wert von 100,- DM

... und 20 Trostpreise.

Postkarte bis zum 10.12.92 (Datum des Poststempels) an Softsale, Kennwort 'Gewinnspiel'. Absender, Telefonnummer und Angabe des Computersystems nicht vergessen!

Die Gewinner werden von uns noch vor Weihnachten benachrichtigt.



Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN!

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Air Support nur 54,90 DM**

Dune* 63,90 DM	Strategie** A.A.
Dung. M.+CSB** 60,90 DM	Strat. Mast.** 67,90 DM
Dyna Blaster** 56,90 DM	Super Hero** 54,90 DM
Elvira 2** 70,90 DM	Tennis Cup 2 56,90 DM
Epic** 63,90 DM	Tentacle** A.A.
Exile** 54,90 DM	Terminator 2** 55,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Testdr. 2 Coll.** 67,90 DM
Eye of Storm** A.A.	The Advent.** 70,90 DM
Fire and Ice** 54,90 DM	The perf. Gen.* 73,90 DM
Fly Harder** A.A.	Thunderhawk 64,90 DM
Gateway tSF* 67,90 DM	Titus the Fox** 56,90 DM
Gunship 2000** 79,90 DM	Top Banana 55,90 DM
Guy Spy** 63,90 DM	Top League 64,90 DM

BAT 2* nur 73,90 DM

History L 14/18*** 73,90 DM	Trexwarrior** 60,90 DM
Hook** 54,90 DM	Troddlers** 55,90 DM
Hudson Hawk 55,90 DM	TV Sports Base.** A.A.
Ishar** 63,90 DM	TV Sports Box.** A.A.
KGB A.A.	Typhoon o. St. 64,90 DM
Legend** 63,90 DM	Ultima 6** 63,90 DM
Lemmings** 54,90 DM	USS John Y. 2** 55,90 DM
Lemmings 2** 67,90 DM	Utopia** 64,90 DM
Lords of Rings* 66,90 DM	Veng. of Exc. 64,90 DM
Lotus Final Chall.** 54,90 DM	Videokid** 55,90 DM
Lure of Tempress** 63,90 DM	Virt. Reality** 74,90 DM
Mad TV Data* 26,90 DM	Virt. Reality 2** 64,90 DM
Mega lo M./E.S.** 57,90 DM	Virtual Worlds 64,90 DM

Hexuma* nur 79,90 DM

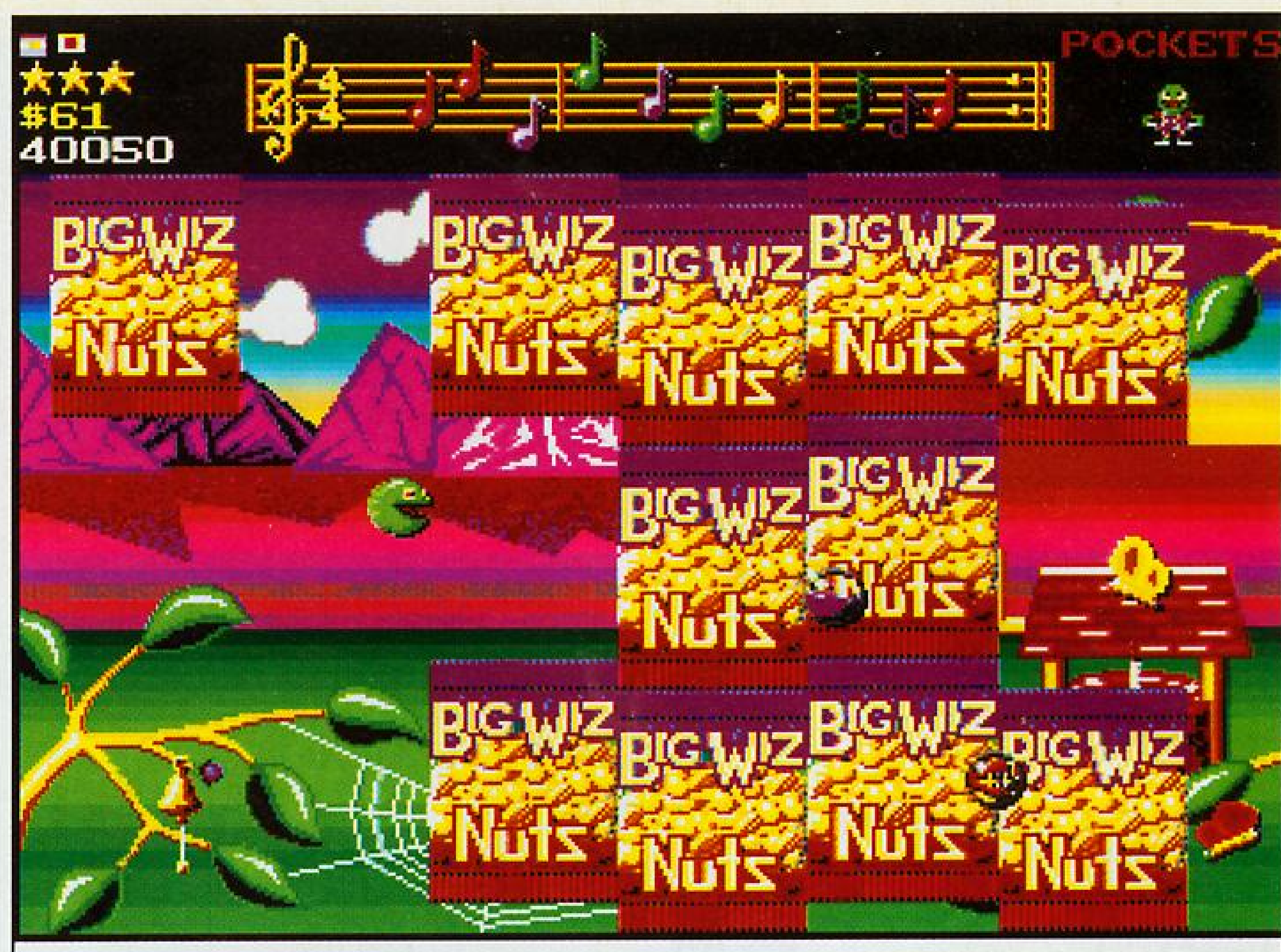
Mega Sports** 54,90 DM	Volfeld* 55,90 DM
Mega Trav. 2** 64,90 DM	Warr. o. Rel.** 64,90 DM
Nobunagas Amb. 89,90 DM	Workords 55,90 DM
No greater Gl.** A.A.	Waxworks* 67,90 DM
Pinball Dr. 2** 60,90 DM	Wild West W.** 80,90 DM
Plan 9** 72,90 DM	Wild Wheels** 55,90 DM
Pools o. Darkn.* 67,90 DM	Wing Comm.* 81,90 DM
Populous 2** 64,90 DM	Winning 5 66,90 DM
Pop. 2 Data** 34,90 DM	Winter Chall.** 67,90 DM
Pop. 2 Plus** 70,90 DM	Wiz Kid** 54,90 DM
Premiere 61,90 DM	Zone Warr.** 55,90 DM
Proph. o. Shad.* 67,90 DM	Zool** 55,90 DM
Racing Mast.** 31,90 DM	Zyconix** 54,90 DM

Shad. of the Beast 3 nur 60,90 DM**

Im Jahre 1987 stellte ein Programm namens **Wizball** die Spieleszene auf dem Kopf. Fantastische Grafiken und ein einzigartiges Gameplay machten dieses C 64-Spiel zu einem Klassiker, der auch heute noch eine faszinierende Ausstrahlung besitzt. Nun haben wir den Nachfolger, **Wizkid**, unter die Lupe genommen.

Sensible Software, die mit **Wizball** ihre Karriere begründeten, entwickelten in den letzten Jahren mit Spielen wie **Microprose Soccer**, **International Tennis**, **Parallax**, **Mega Lo Mania** oder dem aktuellen Fußball-Hit **Sensible Soccer** fast ausnahmslos Spieleperlen. **Wizkid** kann, um es vorweg zu nehmen, diese Erfolgsreihe problemlos weiterführen. Die originelle Hintergrundgeschichte wurde nicht weniger witzig weitergeführt. **Wizball**, der kleine, grüne, kugelrunde Hauptdarsteller des ersten Teils, hat nach seiner Vertreibung aus dem Lande **Wiz**, **Wizard** geheiratet, während die Katze **Nifta** acht Junge bekam. Der glücklichen Ehe entsprang ein Sohn: **Wizkid**.

Und schon begannen die Probleme wieder. Der böse **Zark** kidnappte **Wizard**, **Wizball** und **Nifta**. **Wizard** und **Wizball** wurden in den Kerker gesperrt, während die Katze **Nifta** in das Schildkrötengefängnis gebracht wurde. Hier beginnt ein neues Geschicklichkeitsabenteuer, das glücklicherweise mit einer völlig neuen, nicht weniger innovativen Spielidee aufwarten kann. Ein grafisch einfaches, jedoch niedlich anzusehendes Intro mit witzigem Sound führt kurz in das Spiel ein. Das Abenteuer beinhaltet insgesamt 9 Runden, die vor Details und Rätseln nur so überquellen. Auf einer Landkarte, wie sie auch in **Super Mario** vorkommt, sieht man die grafisch hübsch aufbereiteten Stationen. Eine Runde beinhaltet mehrere Bildschirme, auf der sich eine ganze handvoll merkwürdigster Gegner rumtreiben. Von niedlichen Schmetterlingen, über kleine, gelbe Quietsche-Entchen und gruselige Zyklopen ist alles vorhanden, was der Fantasie eines Grafikers nur entspringen kann. Um eine Runde zu beenden, müssen die Bildschirme von diesen Plagegeistern komplett befreit werden. Von einer schleimigen Schnecke erhält man in Runde 0 dazu einen Schnellkursus, in dem man die



Steuerung und die wichtigsten Spielelemente erfährt. Für Anleitungsmuffel, wie mich, ist dies natürlich eine sehr gute Einrichtung. Da unser **Wizkid** natürlich kaum mit Handfeuer-Waffen umgehen kann, ist er bei seiner ehrgeizigen Rettungsaktion auf den Einsatz seines Kopfes ange-

wiesen. Auf dem Bildschirm sind in der Regel ganze Berge von grafisch eindeutig zu erkennenden Bausteinen gestapelt, die nur leicht angestupst werden müssen, damit sie zu gefährlichen Waffen werden. Auf ihrem Flug über den Screen werden jegliche Gestalten ins Jenseits befördert. Diese Bausteine gehorchen, im Gegensatz zu **Wizkid**, jedoch dem Gesetz der Schwerkraft und fallen nach wenigen Sekunden aus dem Bildschirm.

Wenn man sie

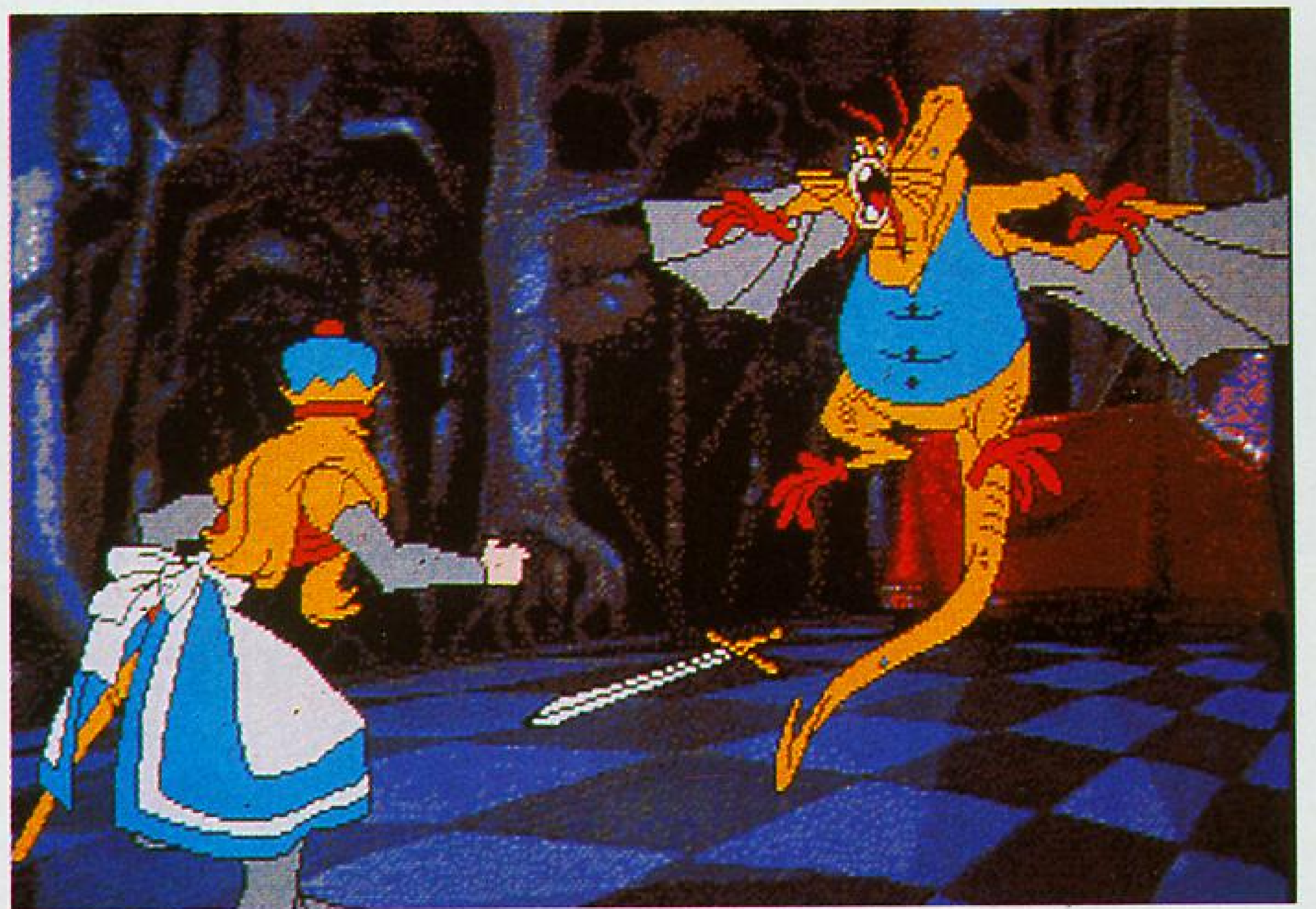


geschickt wegstößt, können sie jedoch von Gegner zu Gegner hupsen und so wesentlich effektiver wirken. Herumfliegende Blasen beinhalten neben verschiedenenfarbigen Noten, die komplett gesammelt ein Melodie und einen Geldregen auslösen, auch einige Hilfsmittel. So sorgt eine Clowns-Nase dafür, daß **Wizkid** die Steine jonglieren kann. Ein Gebiß ist



DRAGON'S LAIR III

THE CURSE OF MORDREAD



Ihr erinnert Euch? Die Dragon's Lair Saga Teil 1 und 2. Grafisch das Beste, was man lange Zeit gesehen hatte. Doch die Spielbarkeit machte beidemale eine hohe Bewertung unmöglich. Doch scheinbar wurden, trotz der unzureichenden Bewertungen in fast allen Fachzeitschriften, immer noch genügend Stückzahlen abgesetzt.

Anders ist es gar nicht zu erklären, daß nun der dritte Teil aus dem Hause ReadySoft auf den Markt kommt. Und wieder spielen sie ihren größten Trumpf aus: Die phantastische Grafik. Davon könnte sich so mancher Zeichentrickfilm eine dicke Scheibe abschneiden. Ganz-Bildschirm Grafiken bieten 60 verschiedene Spielszenen auf 6 Disketten. Das auch die Ohren nicht zu kurz kommen, dafür sorgt ein satter Digi Sound. Die Game-story ist dabei schnell erzählt: Nachdem man nun im zweiten Teil recht fleißig war und den guten Mordroc die Hammelbeine lang gezogen hatte, keimte in dessen Schwester, der Hexe Mordread, der innige Wunsch nach Rache. Und schwuppdwupp hatte sie Deine geliebte Familie entführt. So etwas kann man natürlich nicht durchgehen lassen. Also gilt es noch einmal das Schwert zu schwingen, ein Lied zu singen und mit den Geistern zu ringen.



Erst nach Bewältigung aller anstehenden Aufgaben, kann man seine geliebte Daphne und die Kinder wieder in die ritterlich-männlichen Arme schließen. Das alles gekoppelt mit einem ausgezeichneten Gameplay, wäre sicherlich seine 120.-DM wert. Mehr dazu in unserem ausführlichem Test in der nächsten Ausgabe. Die Amiga und ST Versionen werden übrigens mit ungefähr 100.-DM zu Buche schlagen.

(ts)

Jeder Level kann nur mit Köpfchen gelöst werden. Mal mit Wizkid's, mal mit dem eigenen.

sogar noch nützlicher. Mit ihm kann man einen Stein in den Mund nehmen und gezielt abfeuern. Nach bestimmten Phasen des Spiels taucht ein Luftballon auf, mit dem man zu einem Shop schweben kann. In diesem Shop kann man die Körperform annehmen und in Jump'n Run Manier Höhlen und Nebenräume erforschen. Extraleben und Zusatzgeld kann man so erhalten, wenn man einige Rätsel löst. Bevor man in das Klohäuschen eintreten will, sollte man dem zähnefletschenden Hündchen zur Ablenkung eine Zeitung hineinreichen. Aus einem tie-

fen Brunnen kommt man wieder heraus, wenn man in den unterirdischen Toiletten für eine Überschwemmung sorgt. Natürlich kann man im Shop auch seine Lebensenergie auffrischen. Was das Spiel auszeichnet, ist die exzellente Spielbarkeit. Schon nach wenigen Minuten stupst man voller Freude die Bausteine an, sammelt nützliche Extras auf und begibt sich in die Nebenräume, um die außergewöhnlichen Extras zu lösen. Einen Zweispieler-Modus bietet Wizkid leider nicht, womit es die Klasse des Vorgängers knapp verfehlt. Doch die bunte und liebevoll gezeichnete Grafik sorgt zusammen mit dem passenden Sound für ein humoristisches, harmloses Spielevergnügen, das fast jedem empfohlen werden kann. Wizball hat mit Wizkid einen gebührenden Nachfolger und Sprössling bekommen. (hi)

AMIGA <input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus unterstützt <input checked="" type="checkbox"/> 1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player	ARCADE-ACTION Hersteller Sensible Software Besonderheiten - Wizball-Nachfolger Preis ca. DM 80,- Muster von BOMICO



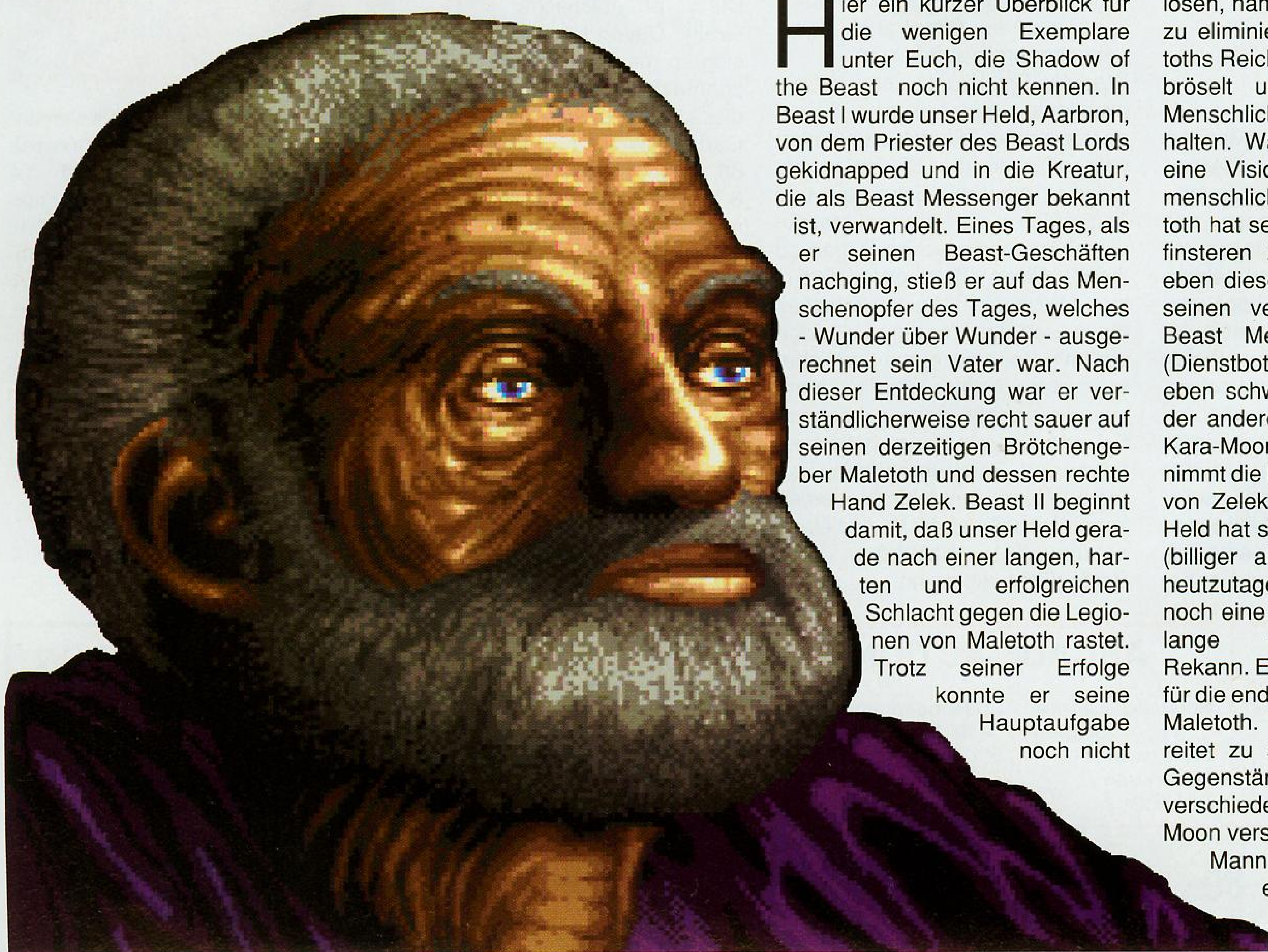
ARCADE-ACTION AM/PC/ST Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller ReadySoft Preis ca. DM 100-120,- Muster von Empire Release 4. Quartal 92 Helmi sagt: "O.K.!"	
--	--



Shadow of the Beast III



Die zwei Jahre, die Psygnosis brauchte, um diese letzte Episode von Shadow of the Beast fertigzustellen, waren weiß Gott das Warten wert. Diese Folge ist nicht nur die letzte dieser Schreckenstrilogie, sondern technisch auch die beste. Psygnosis führt den Erfolg ihrer neuesten Folge auf ihr Können zurück, aber auch darauf, auf die verschiedenen Ideen und Anstöße ihrer Käufer (also Euch) gehört zu haben.

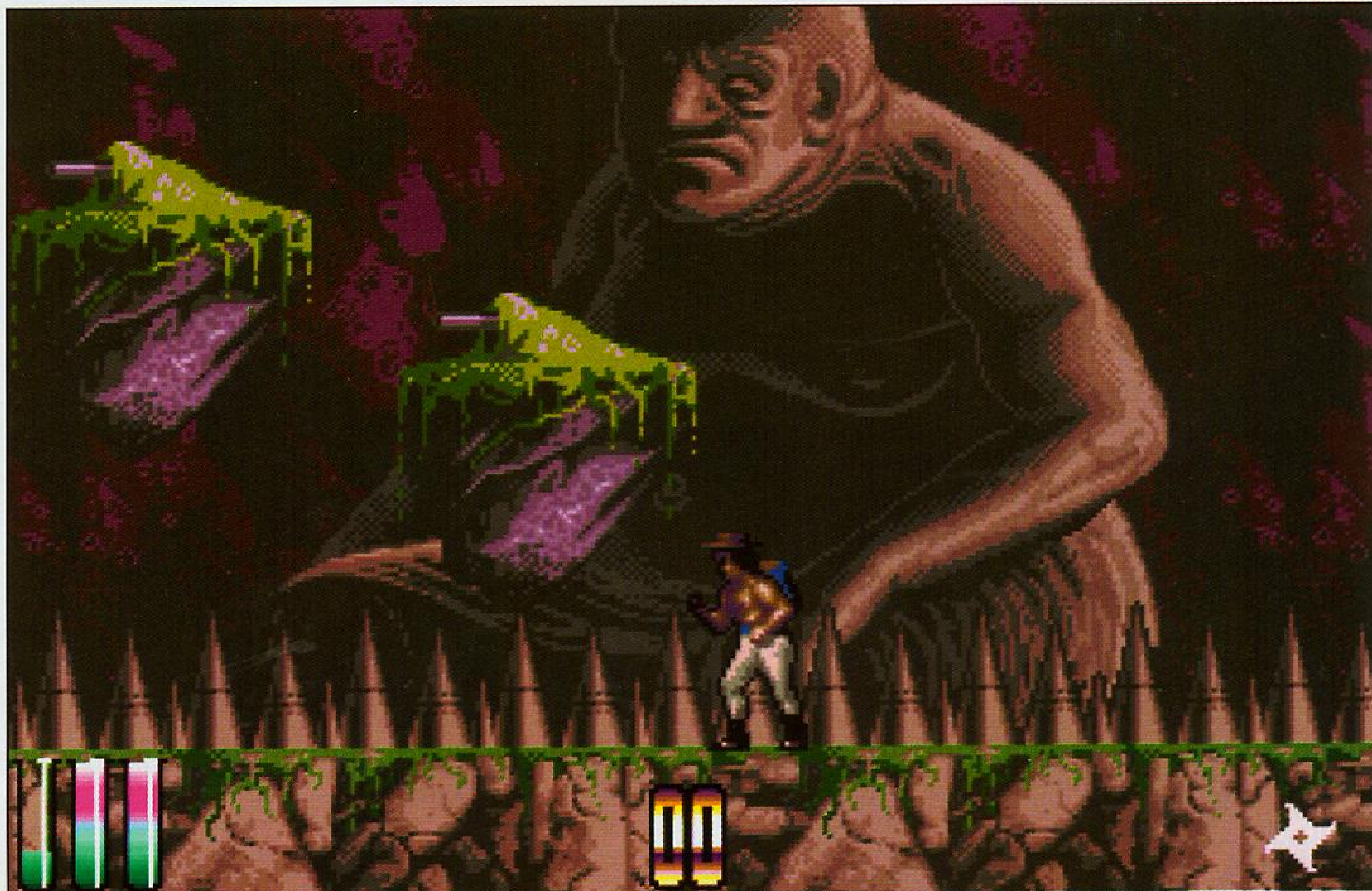


Hier ein kurzer Überblick für die wenigen Exemplare unter Euch, die Shadow of the Beast noch nicht kennen. In Beast I wurde unser Held, Aarbron, von dem Priester des Beast Lords gekidnappt und in die Kreatur, die als Beast Messenger bekannt ist, verwandelt. Eines Tages, als er seinen Beast-Geschäften nachging, stieß er auf das Menschenopfer des Tages, welches - Wunder über Wunder - ausgerechnet sein Vater war. Nach dieser Entdeckung war er verständlicherweise recht sauer auf seinen derzeitigen Brötchengeber Maletoth und dessen rechte Hand Zelek. Beast II beginnt damit, daß unser Held gerade nach einer langen, harten und erfolgreichen Schlacht gegen die Legionen von Maletoth rastet. Trotz seiner Erfolge konnte er seine Hauptaufgabe noch nicht

lösen, nämlich Maletoth und Zelek zu eliminieren. Er hat aber Maletoths Reich schon ganz schön zerbröckelt und einen Teil seiner Menschlichkeit dadurch zurückerhalten. Während er rastet hat er eine Vision, die ihm sein fast menschliches Herz bricht: Maletoth hat seine Schwester für seine finsternen Zwecke geraubt. Einer eben dieser ist, sie als Ersatz für seinen verlorenen Diener, dem Beast Messenger, zu nehmen (Dienstboten sind heutzutage eben schwer zu bekommen) und der andere, Aarbron zurück nach Kara-Moon zu locken. Beast III nimmt die Handlung nach dem Tod von Zelek in Beast II auf. Unser Held hat schon wieder eine Vision (billiger als Briefe oder Telefon heutzutage!) und in dieser auch noch eine Erscheinung. Es ist der lange verschollene Magier Rekann. Er gibt Rat und einen Plan für die endgültige Konfrontation mit Maletoth. Um ausreichend vorbereitet zu sein muß Aarbron vier Gegenstände finden, die über vier verschiedene Levels von Kara-Moon verstreut sind. Was der gute Mann vergessen hat zu erwähnen ist, daß diese vier Gegenstände von häßlichsten von



Maletoths Dienern bewacht werden und diese netten Monster werden wiederum von kleineren Monstern und anderem Gelichter umgeben. Falls Euch das noch nicht reicht, gibt es auch noch zahlreiche logische und unlogische Puzzles und Irrgänge, die gelöst werden wollen bevor Aarbron sein Ziel erreicht. Soweit die gute Neugierigkeit! Es gibt auch hundsgemeine Fallen, gefährliche Maschinen und mysteriöse Schalter, die entweder betätigt oder vermieden werden müssen. Meist findet Ihr ganz schnell heraus, wenn Ihr etwas falsch gemacht habt. Wenn Aarbron aufwacht, findet er sich in seine menschliche Form zurückverwandelt (die irgendwie an Indiana Jones erinnert). Bewaffnet ist er mit Wurfsternen. Wenn ihr einmal in Kara-Moon seid, müßt Ihr Gold, Granaten, Schlüssel und Hämmer einsammeln, welche Euch helfen, die komplexen Gefahren, die vor Euch liegen, zu lösen. Natürlich ist Eure wichtigste Waffe auf Euren Schultern, also benutzt sie/ihn gefälligst! Reflection von Psygnosis rühmt sich mit allen Arten von Neuentwicklungen, die für dieses Spiel genutzt wurden: Parallax-Scrolling, in Seitensicht vervielfachte Hardware-Sprites und schnellerer Spielspaß. Manche von diesen Sachen sind für mich spanische Dörfer, also probierte ich es aus. Das Scrollen in acht Richtungen war für mich viel angenehmer, leider auch für die Monster. Vervielfachte Sprites (1600 verschiedene, 32 x 32 pixel) helfen, das Spielfeld zu verschärfen und fügen dem Ganzen eine schaurig-schöne Qualität hinzu.



Indy wäre stolz gewesen auf unseren Helden mit seinem flotten Outfit.

Leider macht es die Geschwindigkeit des Spiels fast unmöglich, die Landschaft zu genießen. Ich gebe Euch mein Wort, Kara-Moon wird niemals ein Touristenfleckchen werden! Das Reflections-Entwicklungsteam erinnert auch daran, daß Beast III das Beste der Trilogie ist. Sie haben dieses Adventure Arcade Spiel mit ansteigender Schwierigkeit programmiert. Es beginnt mit einfacheren Puzzles und steigt im zweiten Level zu mitternächtlichem Kopfzerbrechen an. Anders als in Beast II haben diese Puzzles keinen Bezug zu vorherigen. Trotzdem wäre es uncool, einen Level ohne alle Eure Extras zu verlassen. Noch ein interessantes Element ist, wie die Musik das Spiel verbessert. Das Reflection Team benutzt acht verschiedene Musikstücke, die sich zusammen auf 800 k belaufen. Wenn

Ihr siegreich das Ende jedes Levels (und damit den Wächter) erreicht, wird die Musik schneller. Zuletzt noch folgendes: Das Reflection-Team hat einen Selbstmord-Knopf eingebaut, für diejenigen, die frustriert das Ganze neu starten wollen. Anders als andere Arcade-Spiele habt Ihr nur ein mageres Menschenleben, also bewacht es eifrig! Ihr müßt Euch "nur" durch vier Level spielen und nur zwei der niederen Levels können zu Beginn des Spiels gewählt werden. Wenn Ihr einen von ihnen beendet habt, dürft Ihr in Level 3 eintreten. Das Spielgeschehen wird durch einfache Joystick-Befehle und fünf Keyboard-Tasten

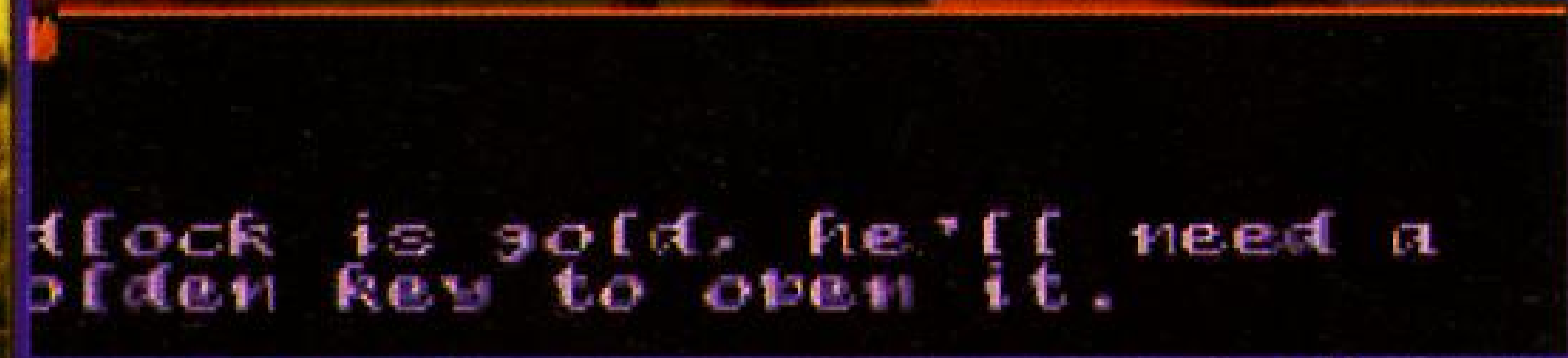
beherrscht, die einfach zu merken sind. Der Endeffekt ist der, daß es die Befehle sehr vereinfachen, sich in unseren Helden Aarbron und die dunkle Welt von Kara-Moon zu versetzen. Anders als bei anderen Arcade-Spielen fand ich einige der Rätsel ganz schön haarig. Nicht, daß sie nicht zu lösen wären, aber wenn man einmal dahinter gekommen ist, wie einfach sie im Grunde genommen sind, könnte man stundenlang seinen Kopf gegen die Wand klopfen, weil man so blöde war. Mein Rat: Wenn Ihr das Spiel spielt, tragt einen Helm!

(tj)

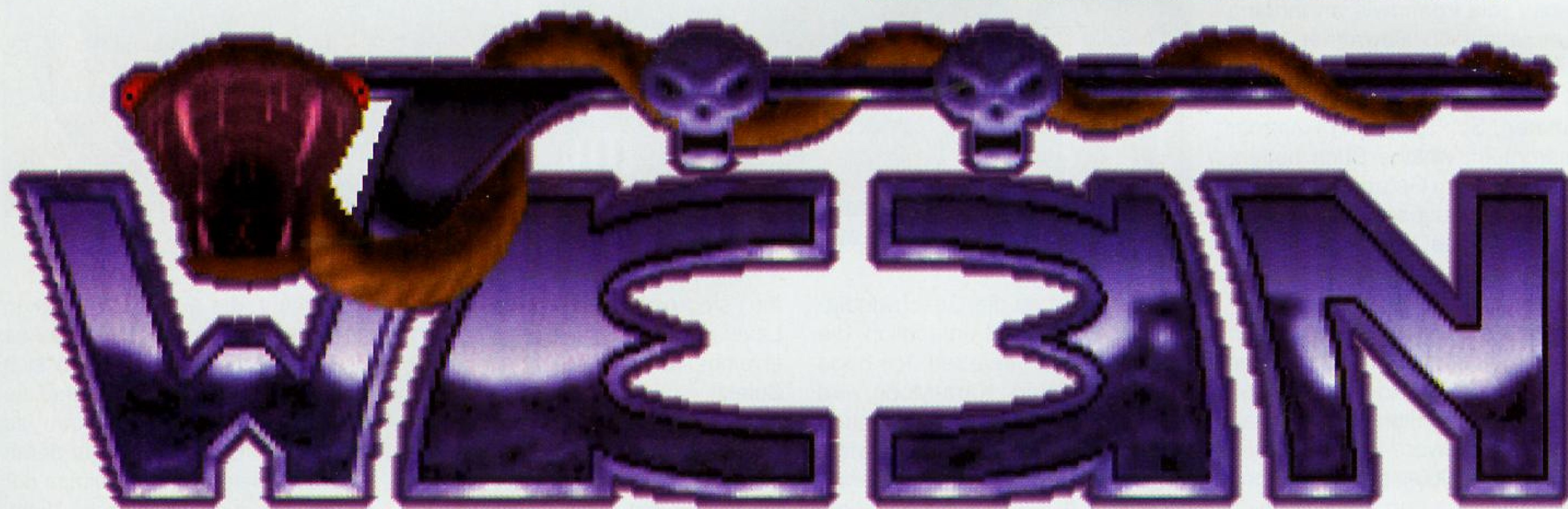


AMIGA <input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> A ^{500 plus} unterstützt <input checked="" type="checkbox"/> 1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player	ARCADE-ACTION Hersteller Psygnosis Preis ca. DM 80,- Besonderheiten - geniale Vermischung von Puzzle und Action-Elementen Muster von Hersteller
75% 80% 83% 80%	

Nun, zu unten genannter Weisheit gelangte auch unser guter und weiser Großpapa, der aufgrund der permanenten Herumhexerei irgendwie übersehen haben muß, daß der Zahn der Zeit ganz kräftig an seinen morschen Knochen knabbert. Und so steht er nun da, etwas hilflos und verlassen. Wie ein armer Redakteur, der bei Kerzenschein, ja, ja, der Strom wurde schon lange abgedreht, und Zigarrenqualm, nur die guten selbstgedrehten, versucht, auf seinem Laptop mit kurbelmechanischer Energieversorgung dem drohenden, sich immer weiter ausbreitenden Redaktions-schluß zu trotzen und wieder in letzter Sekunde die fehlenden Texte, in bester Touch Down Manier, auf dem Tisch des leitenden



Zeit der Zauberer. Auch für Zauberer und deren Artverwandte, den Magieren, schlägt so ab und an das letzte Stündlein. Da hilft dann auch kein flotter Spruch und auch kein noch so schlaues Buch, dem Jungen mit der Sense ist auch ein Magier nicht gewachsen. Warum der vielen Worte?



Redakteurs zu plazieren. Und auch Magier haben da so ihre Problemchen. Im speziellen Falle unseres tattrigen Opapas gibt es eine ganz besonders heikle Konstellation. Vor Jahren hatte es besagter Opa, unter Aufbringung seiner gesamten magischen Kraft, geschafft, dem Obermütz der dunklen Seite, genannt Kraal für immer zu verbannen und somit für Frieden im Reich zu sorgen. Doch leider ist das Band der Verbannung nicht gerade besonders dick, will heißen, daß sobald des Opas Augen sich für immer schließen, der dunkle Kraal wieder an die Tore des Reiches klopft. Sein Ziel: Rache. Dein Ziel: Den letzten Willen Deines Großvater folge leisten und den Kraal dorthin schicken, wo er hingehört. Wer Du bist? Oh, ich vergaß: Ween ist Dein Name. Und dann ist da noch diese Prophezei-

hung, von der alle Welt spricht, aber keiner nichts genaues weiß. Was es damit auf sich hat und noch viele, sehr viele Fragen mehr, wird sich im Verlauf des Spiels wie von selbst erklären. In der Rolle des jungen Ween, durchstreifst Du dutzende von prachtvollen Fantasiewelten mit den seltsamsten Kreaturen und Pflanzen. Wer Dir wohlgesonnen ist und wer weniger, daß wird Dich die Erfahrung lehren. Das gesamte Spiel ist mausgesteuert und wird über ein übersichtliches Menüboard (Gameplay: 75%) gelenkt. Neueste Videotechnik verhilft dem Spiel zu einer Reihe eindrucksvoller Bilder, die so manchem Fantasieposter Konkurrenz machen könnten (Grafikwertung: 85%). Und immer wieder wird das Ganze von animierten Videosequenzen unterbrochen oder besser unterstützt.

Joseph Kluytmans, der das Storyboard entwickelte und dessen Umsetzung überwachte und teilweise auch realisierte, und Frédéric Chauvelot, der sich um die Videotechnik kümmerte, diese beiden liehen höchstpersönlich den Magieren ihre Körper, die dann in digitalisierter Form in das Spiel eingebaut wurden. Zusammen mit der Musik und den Sound-

effekten von Charles Callet (Soundwertung: 80%) entstand so ein wirklich beeindruckendes Programm, welches sich allerdings in direkter Konkurrenz zu Inca, dem erklärten Großprojekt von Coktel Vision befindet und im direkten Vergleich wahrscheinlich unterliegen wird.

(ts)

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller	Besonderheiten
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules	Coktel Vision	- 3D-Animationen
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Preis ca. DM 110,-	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von Hersteller	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

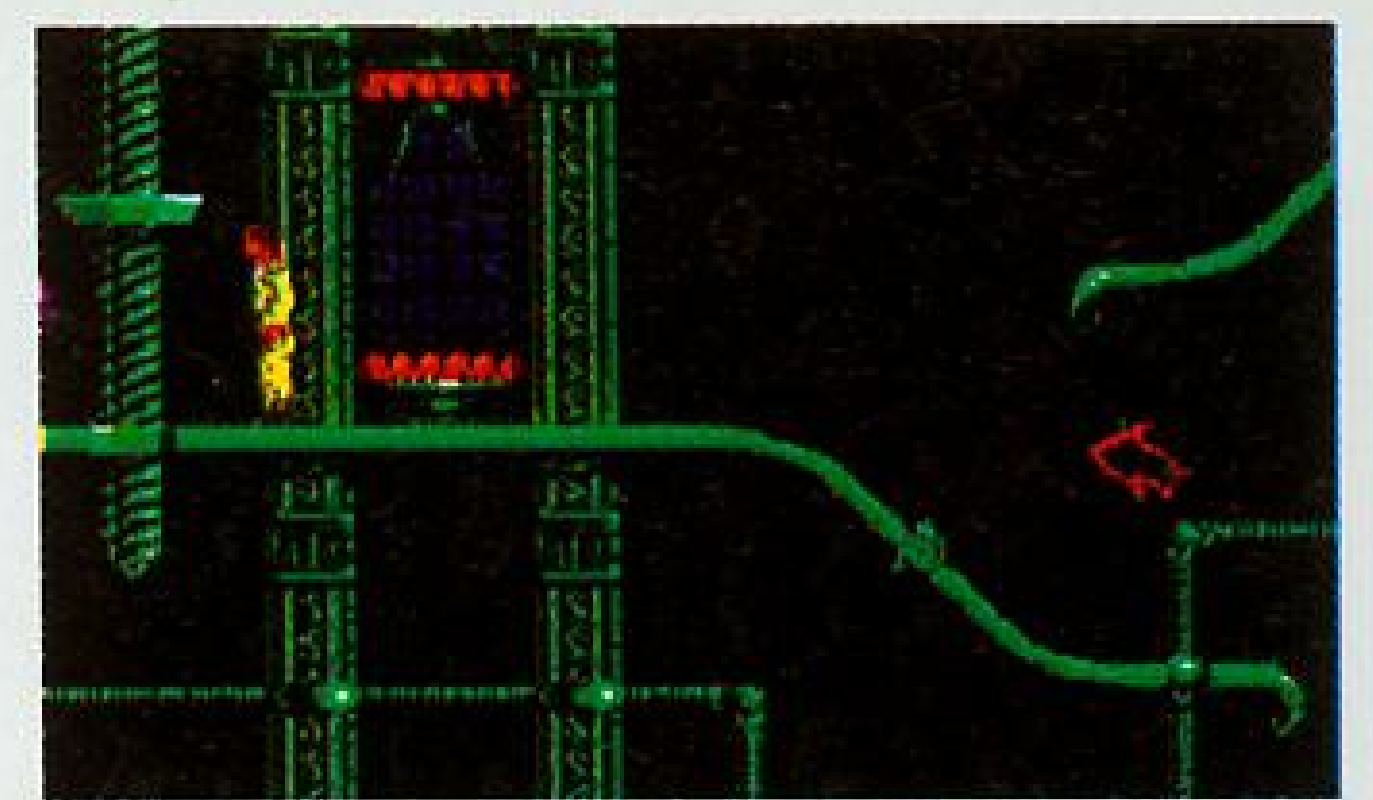
COOL WORLD

Sicherlich wurde das Thema schon in seiner ganzen epischen Breite redaktionell breitgetreten. Dennoch ist es mehr als bemerkenswert, mit Cool World ein Spiel in den Rechner laden zu können, für den entgegen seiner ursprünglichen Konzeption nun doch niemals ein Film existieren wird.

In den letzten Minuten haben Paramount Pictures, nach Angaben des deutschen Büros in Frankfurt, das Großprojekt noch gekippt. Grund: Vielleicht Unstimmigkeiten mit dem Star, mit Kim Basinger. Dabei ließ das Drehbuch doch auf Großes hoffen, auf einen

Film in der Art von Roger Rabbit. Aber all die Jammerei hilft ja eh nichts, wenden wir uns also dem Spiel zu. Und da geht sie dann doch wieder los, die Jammerei. Schraubt man nun aus erfahrungstechnischen Gründen ja sowie o seine Erwartungen in Punkto Film-

umsetzungen stark herunter, ist es um so erstaunlicher, daß es in schönster Regelmäßigkeit gelingt, doch noch unangenehm aufzufallen. Und leider ist das neue Ocean-Projekt wieder genau so ein Fall. Ich glaube nach den Previewmaterial schon mit ziemlicher Sicherheit behaupten zu können, daß das Beste am Spiel die Titelgrafik ist. Ob diese allerdings einen Verkaufspreis von rund 80.-DM rechtfertigen kann, bleibt abzuwarten. Die eigentliche Aufgabe besteht nun darin, in der Rolle von Jack Deebes den Verlockungen des Doodle-Vamps Holli (dies wäre sicherlich eine Paraderolle für Kim



Basinger gewesen) zu widerstehen und somit zu verhindern, daß sich Cool World, die Welt der Doodles (was landläufig soviel bedeutet wie Comicfiguren), und die reale Welt, dem eigentlichen Ursprung von Jack, miteinander vermischen. Das Ergebnis wäre die Zerstörung beider Welten. Sich über die technische Umsetzung auszulassen, das überlasse ich gerne dem Tester der Vollversion. Aber ich denke, die Bilder sprechen für sich.

(ts)



JUMP'N RUN

AM/PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller
Release: 4. Quartal 92

Helmi sagt:
"O.K.!"



MEGALOMANIA

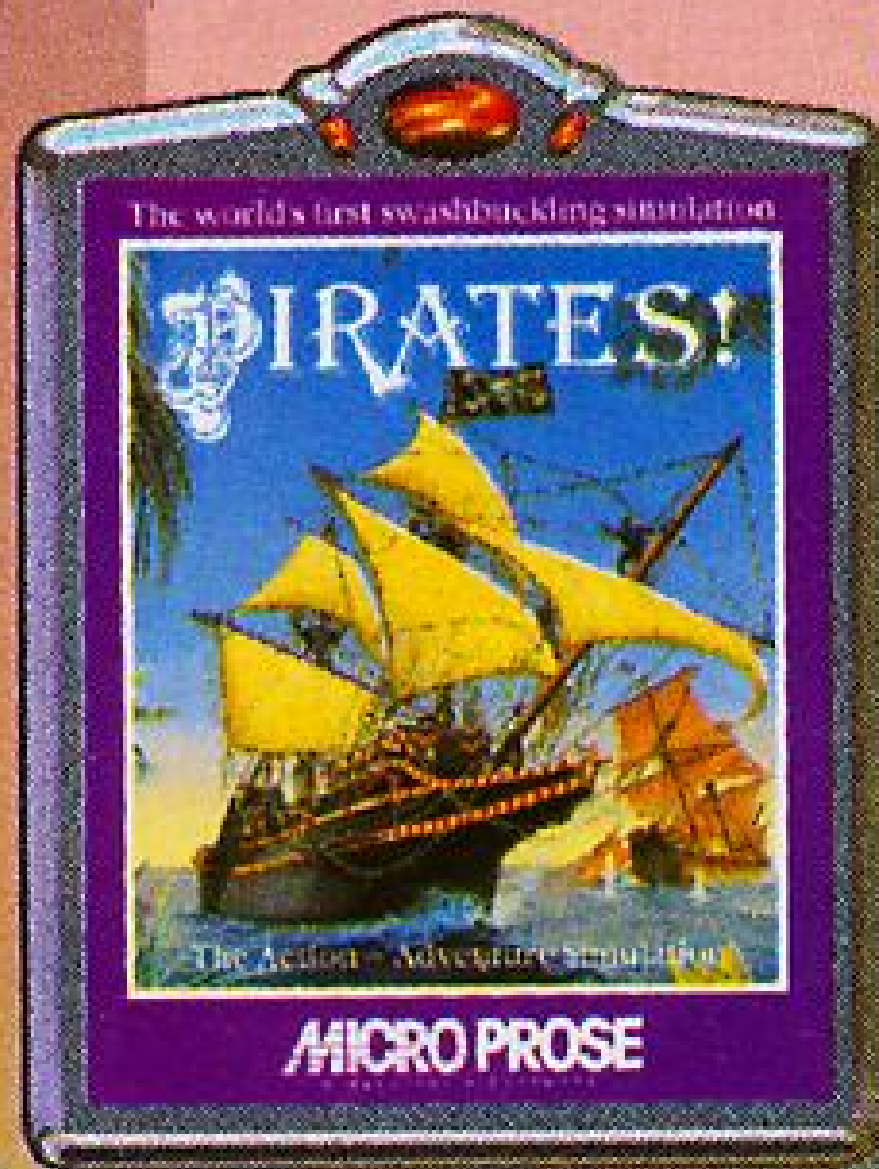
Als Gott-Anwärter müssen Sie sich vom Anfang der Welt durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kämpfen.



(c) Mirrosoft Ltd

PIRATES

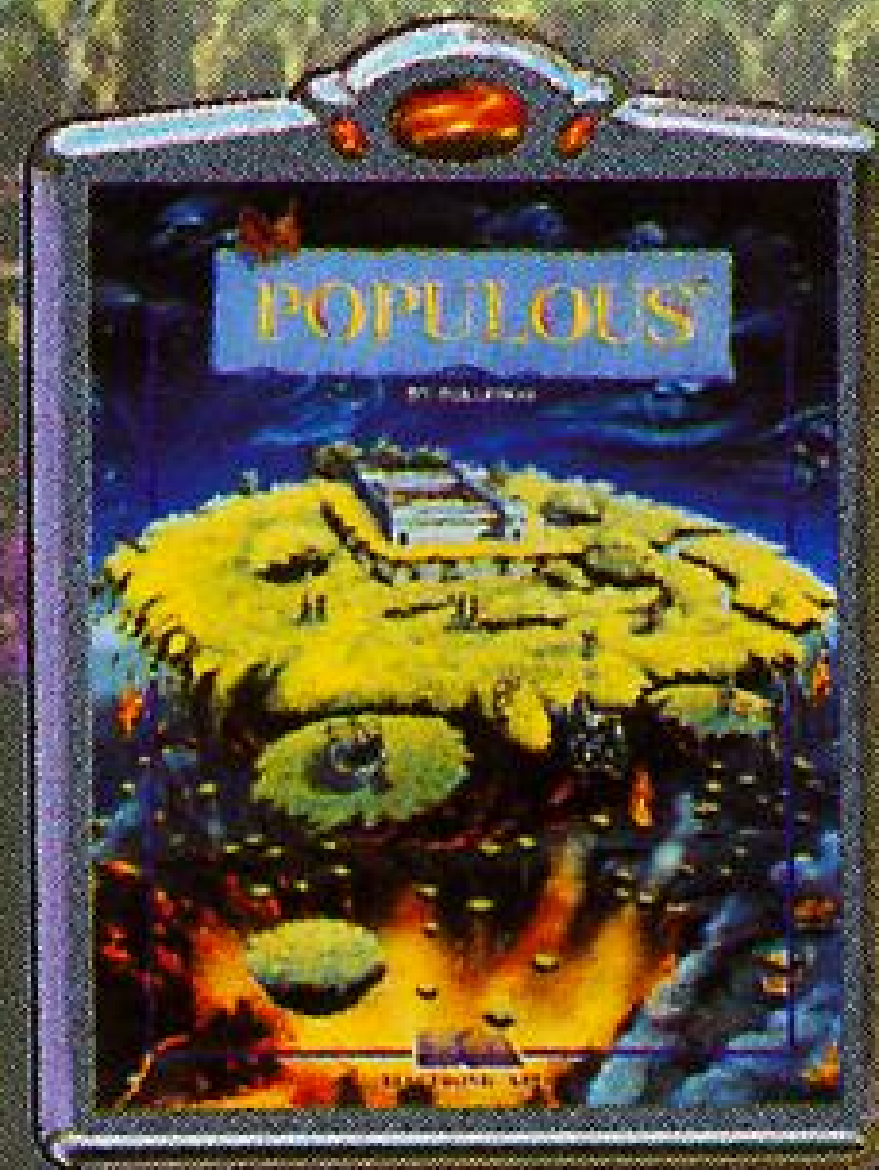
Sie sind in der Karibik und warten ungeduldig auf Abenteuer, Prestige und Reichtum... Geben Sie trotzdem acht, da Feinde auf Sie lauern.



(c) Microprose Software Inc.

POPULOUS

Nutzen sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Volkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.



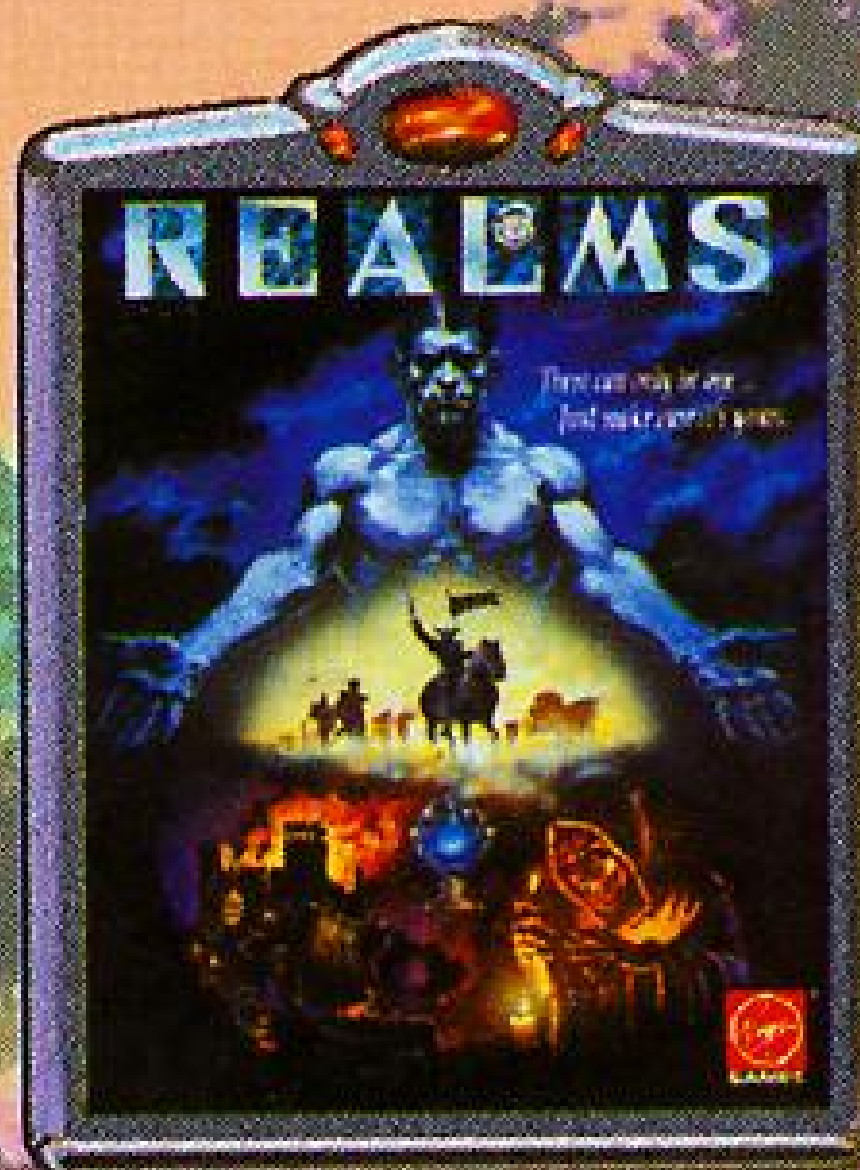
(c) Electronic Arts

KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN - EROBERN SIE DIE WELT

FANTASTIC WORLDS

REALMS

Als Thronfolger eines gestürzten Königs müssen Sie einen heiligen Auftrag durchführen, um allmächtig zu werden.



(c) Virgin Games Ltd.

WONDERLAND

Sie verkörpern "Alice im Wunderland"... Werden Sie alle Fallen umgehen und alle Rätsel lösen können?



(c) Virgin Mastertronic Ltd
(c) Magnetic Scrolls Ltd

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH
Aktienstrasse 62,
W4330 Mülheim / Ruhr
T : 0208 - 445205
F : 0208 - 445287

Kompilation auf ST - AG - und PC (Pirates - Populous - Wonderland - Realms)

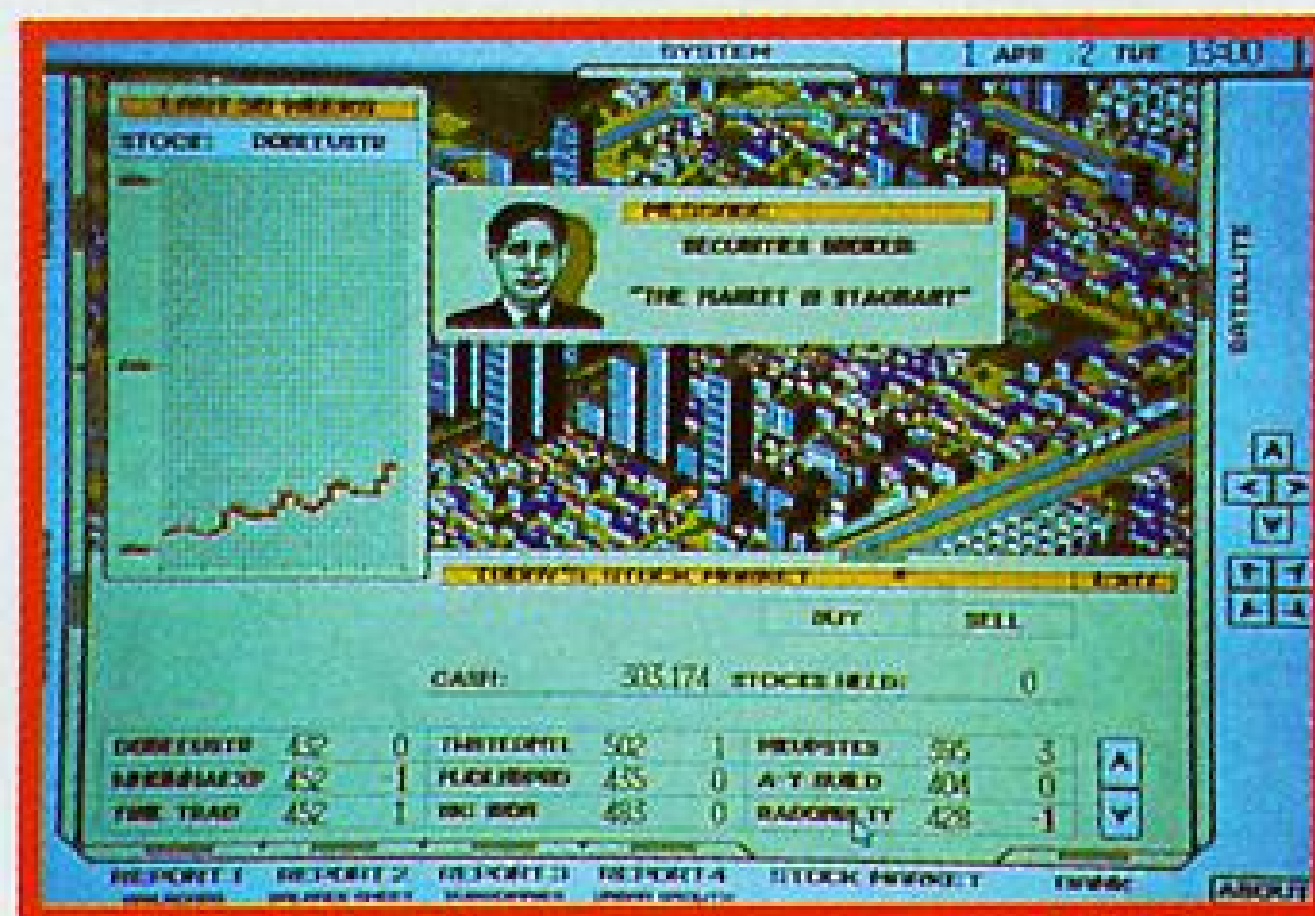
A-Train

Maxis
PC
ca. 150,- DM

Es gibt immer wieder Spiele, die nicht nur der Zockergemeinde, sondern auch altgedienten Bundesbahnschaffnern und Lokomotivführern Tränen der Rührung in die Augen treiben. Die von Maxis unters europäische Simulantenvolk gestreute Wirtschaftskeilerei A-Train, entstammt den flinken Coderfingern der japanischen Software-Mogule Artdink, die schon seit geraumer Zeit im Land des geldgierigen Lächelns eine ans Hysterische grenzende Eisenbahn-Paranoia munter am Kochen halten.

Bei A-Train leitet der Märklin-Veteran die wirtschaftlichen Geschicke eines Eisenbahnunternehmens. Dabei blickt der Lokomotivhüptling durch ein Aktionsfenster auf die zunächst noch bäuerliche Landschaft. Da juckt's dem Schienenleger natürlich in den Fingern: Per Menüleiste darf der Manager erste Gleise ziehen. Im Anfangsszenario wird der Tatendrang des Zugzockers lediglich durch vereinzelte Hügel geschmälert, während Hartnäckige in höheren Entwicklungsstufen schon mal zur Verwirklichung infrastruktureller Träume das eine oder andere Wolkenkratzerchen umholzen müssen. Doch des Schienenlegers Spieltrieb darf nicht gänzlich außer Kontrolle geraten: Wie bei der Kellereisenbahn kostet jede Kurve Geld. Anschließend dürfen Personen- oder Güterzüge auf dem Streckennetz ausgesetzt werden. Verdutzt sieht der Spieler, wie die Züglein ohne Zutun des Eigentümers frohgemut losdampfen und nur durch listig gestellte Weichen in die

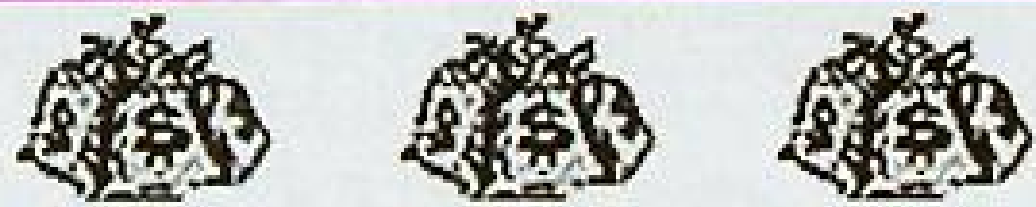
gewünschte Richtung rollen. Zu Beginn gilt es, vor allem Güterzüge mit Baumaterial in entlegene Winkel des Spielfeldes rollen zu lassen, um die vorher errichteten Bahnhöfe mit Appartements, Hotels und Einkaufszentren zu garnieren und zudem Fabriken zu errichten, die ihrerseits Baumaterial produzieren. Hinter dem vermeintlichen Schaffnerspielchen verbirgt sich eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation, die das Schienenstranggewerbe bald nur noch als Aufhänger für das hemmungslose Ausleben kapitalistischer Triebe nutzt: Immobilienspekulation, Aktienschieberei und Kreditgeschäfte gehören zu den Grundfähigkeiten, die der Investor beherrschen muß.



A-TRAIN

Übersichtliche Bedienung, ordentliche Grafik und vor allem die hier nur wage angerissene Komplexität und Realitätsnähe machen A-Train zu einer Spitzensimulation mit enormen Suchtpotential, die in jede Kaufmanns- und Strategensoftwaresammlung gehört.

URTEIL



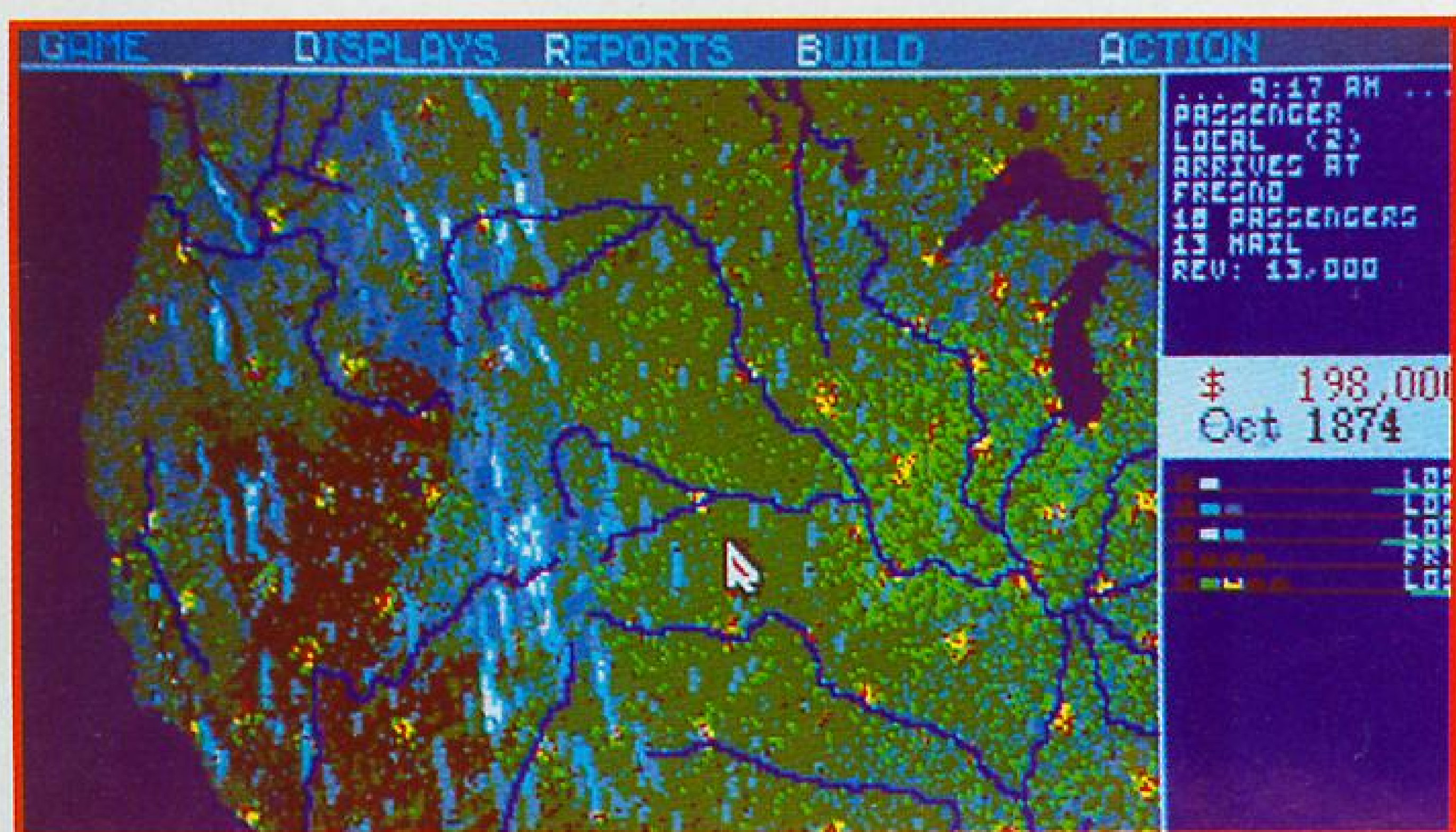
Railroad Tycoon

Microprose
PC, Amiga, ST
ca. 120,- DM

Railroad Tycoon - was soll man den übermächtigsten Wirtschaftssimulanten über diesen Top-Klassiker von Sid Meier noch vorschwärmen, zeugen doch tiefe Ringe unter Ökonomenaugen von der enormen psychischen Abhängig-



RAILROAD TYCOON



keit von diesem Zugspektakel. Wo doch zunächst alles so harmlosbieder anfängt: Der Eisenbahner betrachtet seinen gewählten Wirkungskreis in West- oder Ostamerika und Europa aus der Vogelperspektive und kann Gleise verlegen, Bahnhöfe errichten und Züge von

A nach B fahren lassen. Anderen Orts tun die Computergegner ähnliches und versuchen, die gewinnträchtigsten Strecken möglichst schnell zu erschließen. Zu Beginn schleppt sich Züglein wie Spiegel-schehen noch träge dahin, doch schon beim ersten erfolgreichen

Wenn Achmed kei men hat, lutscht t am Dattelblatt:

GEL ODEI LEBI

Pfennigfuchser, Halsabschneider und Wirtschaftsstrategen winden sich noch heute in nostalgisch verklärter Verzückung, wenn magische Namen wie Oil Imperium, Ports of Call oder Wall Street Wizard fallen. Daß jedem von uns ein Schalk mit dreckigem J.R.-Lachen im Nacken sitzt, haben die Softwareschmieden früh erkannt. Heute bieten Wirtschaftssimulationen jedoch längst mehr als Geld, Zinsen und Mickergrafik: Man läßt verspielte Kapitalisten nach Kohle schürfen, Handel im Mittelalter treiben oder Hotels eröffnen. Angesichts so vieler simulierter Geschäftsideen dämmert es uns langsam, daß unser munterer Zeitschriftenhandel vielleicht nicht die einzige lustig sprudelnde Geldquelle in der westlichen Hemisphäre sein könnte. PLAY TIME hat daher 8 aktuelle Wirtschaftssimulationen auf Heller und Pfennig getestet und verrät, wie man zumindest vor dem Monitor reich werden kann...

Passagiertransfer beginnen die Augen des Magnaten gierig zu funkeln.

In jedem Ort herrscht Angebot und Nachfrage nach verschiedensten Gütern. Dümpelt in Fresno eine Fabrik vor sich hin, baut man eine Eisenbahnlinie zum nächsten

dazu berufen, neue Zivilisationszentren zu schaffen. Schwerpunkt der Bemühung ist das reine Eisenbahnmanagement. Klar, daß auch die eine oder andere Fabrik errichtet werden kann, falls mal ein Abnehmer für das transportierte Petroleum fehlt. Trotzdem geht es "nur" um den gewinnmaximalen Betrieb des Schienennetzes. Doch gerade dort enthüllt Railroad Tycoon seine enorme Optionsvielfalt, die A-Train an anderer Stelle hervorkehrt.

Das Spiel endet je nach Schwierigkeitsgrad nach 40 bis 100 Geschäftsjahren oder bis die Stirn des erschöpften Wirtschaftlers zu mitternächtlicher Stunde auf der Tastatur aufschlägt. Bis dahin muß der Zocker das ökonomisch erfolgreichste Eisenbahnimperium schaffen.

Ausgebuffte Kaufleute sollten schleunigst zugreifen, bevor Softwarespekulanten den Preis in die Höhe treiben!



Broker King

**Falken Software
PC
ca. 90,- DM**

Seit der Streifen "Wall Street" an den Kinokassen für stetes Klingeln sorgte, fühlten sich Tausende von ebenso unbedarften wie selbsternannten Hobby-Spekulanten dazu berufen, mit dem Inhalt des Sparschweines Aktien oder gar Optionen zu zeichnen. In aller Regel mußten die frischgebackenen Aktionäre noch nicht einmal bis zum Schwarzen Freitag warten, um die angelegten Taschengelder im mysteriösen Gewirr des Frankfurter Börsensaales verschwinden

zu sehen. Bei Broker King dagegen darf ohne Reue spekuliert werden. Bis zu vier Börsenfüchse werden mit einem Anfangskapital an der Frankfurter Börse ausgesetzt, wo Warentermingeschäfte, Renten, Optionen und die bekannten Aktien gehandelt werden. Über Telefax, Börsenbrief, zugesteckte Zettelchen und Telefon wird der Anleger über wirtschaftliche oder politische Veränderungen in Kenntnis gesetzt. Der Gag ist, daß die Wertpapierjunkies damit über Insiderinformationen verfügen. Das heißt, daß sie Transaktionen abschließen können, bevor etwaige Hiobsbotschaften an die Ohren

der zu cholerischen Anfällen neigenden Broker gelangen. Doch die vorab bezogenen Erkenntnisse machen die Hökereie keineswegs einfacher: Der Anleger muß längerfristige Trends erkennen, da gekaufte Papiere mindestens zwei Tage im eigenen Depot ausharren müssen und sich die Lage täglich ändert. Wem zudem die komplizierten und hochriskanten Warentermingeschäfte ans Herz wachsen, der hat mit Sicherheit fundierte Kenntnisse im Börsenalltag oder bereits als Bankkaufmann in der Wertpapierabteilung gearbeitet. Auf verschiedene Schwierigkeitsgrade kann Broker King indes verzichten, da der Anfänger z. B. im abwicklungstechnisch leicht durchschaubaren Aktiengeschäft mitmischen kann. Dazu ist die Börsenwelt grafisch recht ansprechend gemacht. Ärgerlich ist, daß eine Trendgrafik der gehandelten Titel fehlt und man im Gegensatz zur Börsenrealität Kursveränderungen nicht anhand eines Einzeldisplays direkt ablesen kann.

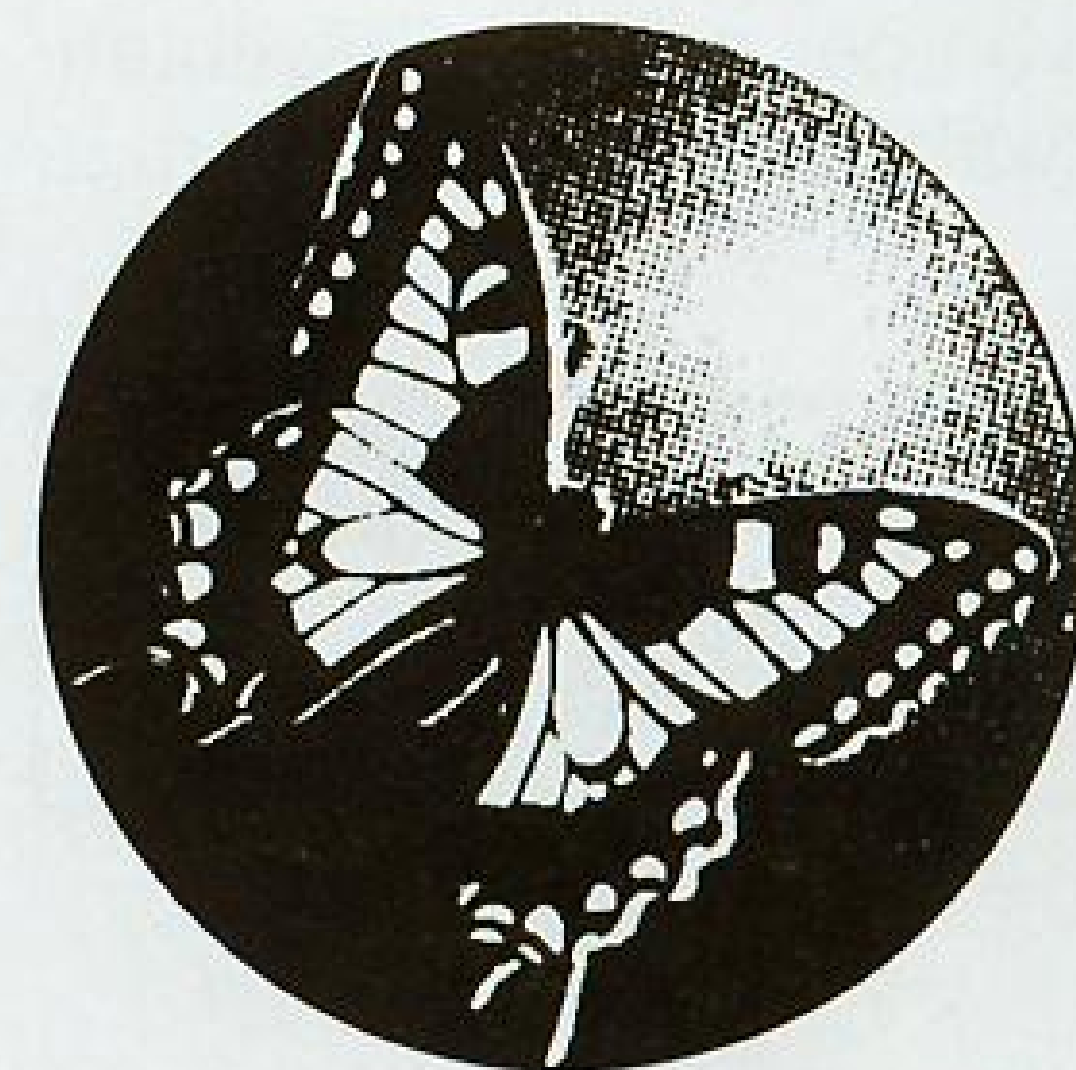
Broker King ist trotz einiger Vereinfachungen bei der Abbildung des Börsenalltags eine Spitzensimulation für Spieler, die entweder bereits Vorkenntnisse haben oder die in sich einen latenten Hang zu Wertpapieren verspüren. Ein sehr gutes deutsches Handbuch erklärt auch dem Einsteiger recht ver-

soft-point

Wir vermieten und verkaufen die neuesten Computerspiele für alle gängigen Systeme!

Sie finden uns in folgenden Städten:

- 3000 Hannover**
Klostergang 1
Tel.: 0511/32 12 14
- 3300 Braunschweig**
Hagenmarkt 15-16
Tel.: 0531/12 50 60
- 3200 Hildesheim**
Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 05121/3 56 86
- 4600 Dortmund 1**
Kaiserstr. 210
Tel.: 0231/ 59 47 11
- 7070 Schwäbisch Gmünd**
Hintere Schmiedgasse 25
Tel. auf Anfrage
- 7100 Heilbronn**
Obere Neckarstr. 8
Tel.: 07131/963691
Fax: 07131/963690
- O-9700 Auerbach**
Breitscheidstr. 14
Tel.: 03744/80321



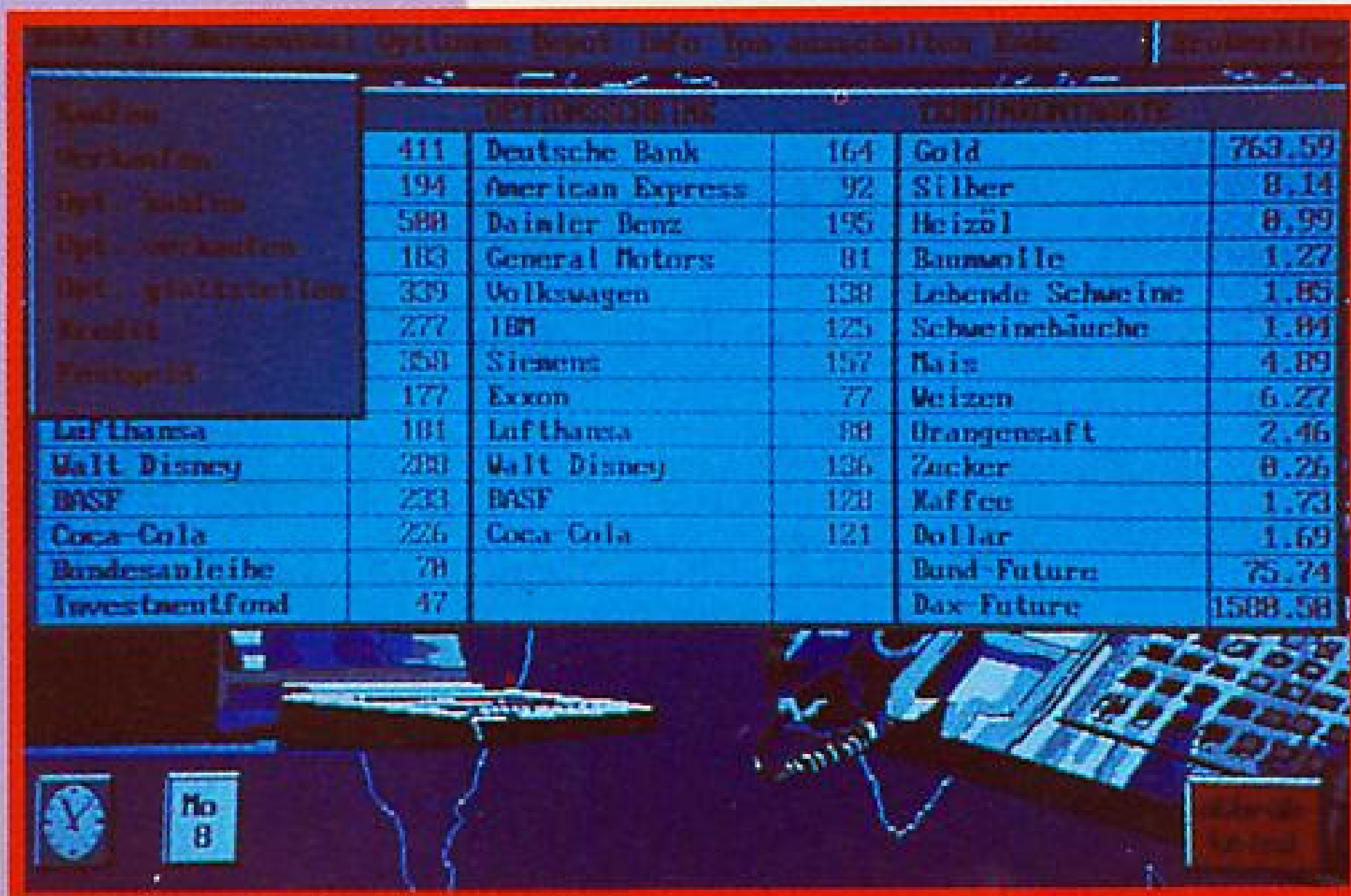
O-7500 Cottbus
Michael-Beustr. 4
Tel.: 0355/72 27 22

Demnächst auch in:
Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg, Kassel, Düsseldorf, Aurich und Salzgitter

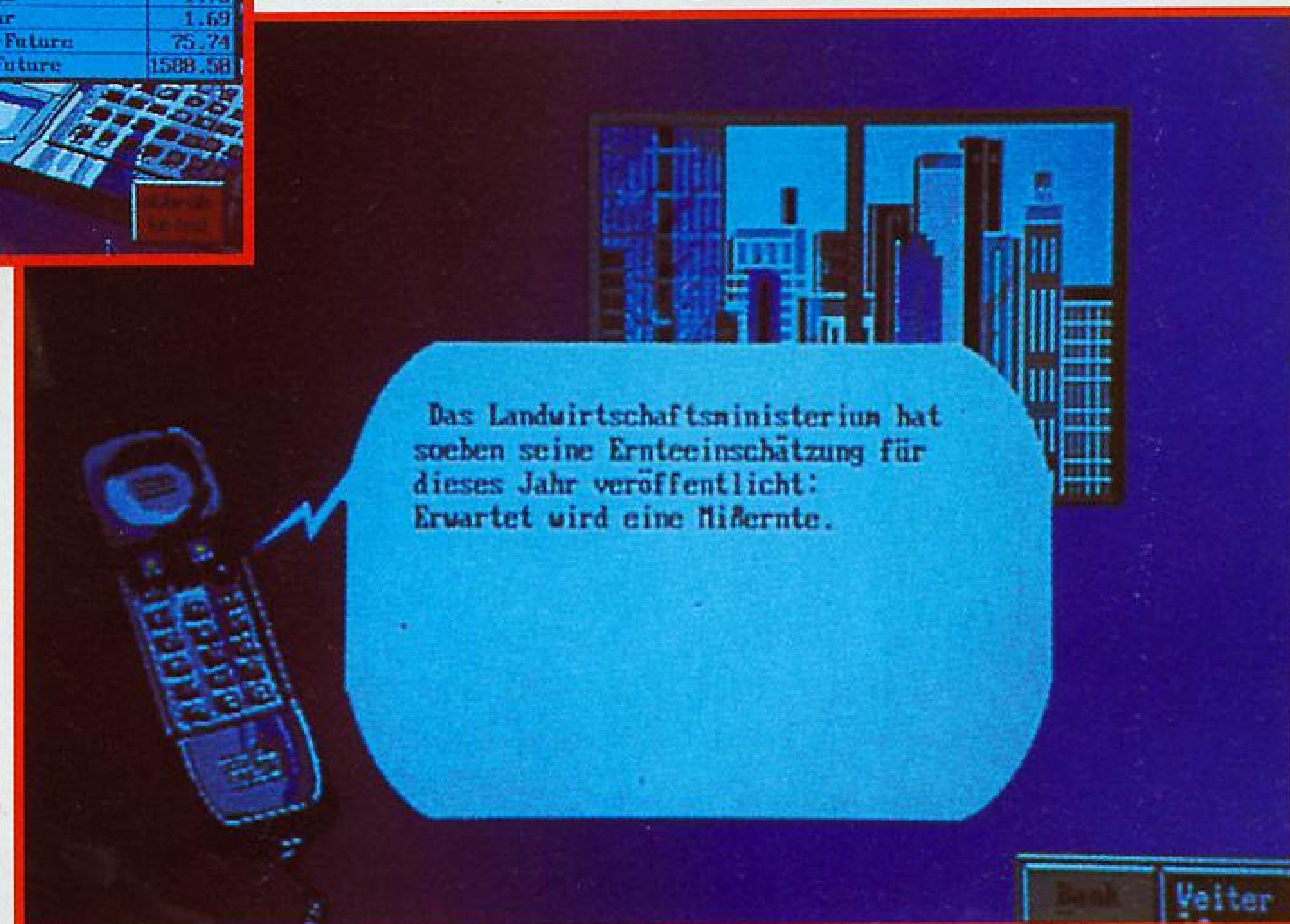
Aktuelle Sonderangebote:

Soundblaster 2.0	DM	198,-
Soundblaster 2.5	DM	198,-
Soundblaster PRO 3.0	DM	398,-
512 kB mit Uhr	DM	59,-
Speichererweiterung für Amiga auf 2.3 MB mit Uhr bei uns nur	DM	199,-
AMIGA-Reparatur: Heute gebracht, morgen gemacht		
AMIGA-Komplett-Check	DM	25,-

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:
Telefon-Hotline: 05121/130462 oder 05121/130464 oder 05121/35686



Stahlwerk. Solche Wirkungsketten sind so zahlreich, daß sie im deutschen Handbuch inzwischen farbig zusammengefaßt sind. Doch auch Gleisarbeiten erheben einen geradezu künstlerischen Anspruch. Zunächst müssen Steigungen vermessen werden, damit auch ja keine Geschwindigkeitsverluste durch Hügelketten entstehen. Es leuchtet ein, daß ein Schienenstrang durch ein Fabrikgelände teurer wird als über eine unbebauten Einöde. Im Gegensatz zu A-Train ist der Bahnmagnat nicht



BROKER KING

ständig die komplizierten Termin- und Optionsgeschäfte. Um den vollen Reiz des Programmes mitzunehmen, darf man sich allerdings nicht beharrlich an Aktien-spekulationen klammern, sondern sollte sich auch auf komplexeres Terrain wagen. Damit scheiden Zocker aus dem Interessentenkreis aus, die mal eben ein bißchen herumhökern wollen. Aber für diese Zielgruppe scheint Broker King schon von der ganzen Präsentation her wahrlich nicht konzipiert zu sein.



Mad TV

RAINBOW ARTS
PC, Amiga, ST
ca. 120,- DM

Mad TV sendet ein so langweiliges Fernsehprogramm, daß schon Spinnweben auf den Dachantennen der Wohnblocks hängen. Ungeachtet dessen schiebt die Mad TV-Crew eine Schlaftablette nach der anderen über den Äther: "Maler unserer Zeit" und "Ethik im Wandel" sind der Schrecken vergnügungssüchtiger Zuschauer. Doch jetzt darf ein ausgefuchster Medienzar ans Ruder, um die maroden Fassaden gründlich zu sandstrahlen. Als neuer Programmleiter hat man jedoch nicht nur das Ziel Geld aufzuhäufen. Vielmehr gilt es, die Sender-Sekretärin Betty einzulullen, die mittels teurer Geschenke und wachsendem Ruhm der Rundfunkanstalt eine ungeahnte Sympathie für den neuen Mitarbeiter entwickelt. Schon die Aufgabenstellung ist für den Durchschnitts-Manager ein vielsagendes Symptom. Rainbow Arts Wirtschaftsparodie gängelt die Ökonomen mit einer Gag-Lawine, deren sonst so kühl kalkulierende Opfer auch beim Anblick bedrohlichster Bilanzen in wieherndes Gelächter

ausbrechen. Der frischgebackene Intendant betrachtet das Gebäude von Mad TV als Seitenriß und eilt als lustiges Männchen von Tür zu Tür, hinter denen sich Räume von unterschiedlicher Wichtigkeit verstecken. Im eigenen Büro legt man per Computer fest, welche Sendungen und Werbespots dem Zuschauer in den nächsten zwei Tagen drohen. Gleich daneben liegt das Nachrichtenbüro, für das die heißesten News eingekauft werden müssen. In der Werbeagentur dürfen dann Spots erworben werden, die es in sich haben: Meistens verlangen die Werbetreibenden eine Mindesteinschaltquote, bei deren Nichteinhaltung saftige Konventionalstrafen drohen. Also eilt man in die Filmagentur, um die neuesten Kassenschlager für das eigene Programm zu gewinnen. Hier darf der Cineast seine Neigungen voll ausleben und zwischen echten Kinofilmen wählen. Verlangt ein Werbepartner zum Beispiel eine Einschaltquote von aberwitzigen 50%, dürfte es wohl jedem dämmern, welche Streifen die höchsten Einschaltquoten bescheren: Ein nicht jugendfreier Schwarzenegger-Schinken oder ein Erotikthriller muß her. Doch das Maß aller Dinge ist die Zuneigung zu Betty, deren Wohlwollen auch davon abhängt, ob die Programmgestaltung ihre Zustimmung findet. Erhascht man dann auch noch einen Sammy, eine Fernsehhauszeichnung, so kann man mit Vergnügen beobachten, wie das Liebesbarometer der Holden am unteren Bildrand stetig steigt. Der Manager verfügt außerdem über einen Fernseher, der auch die Sendungen der beiden Konkurrenten Sun TV und Fun TV empfängt. Zudem können Einschaltquoten, Zuschauerzahlen und liquide Mittel



MAD TV

achten, wieviele Familienmitglieder sich vor der Glotze versammeln. Mad TV ist mit seinen vielen Gags eine der besten Kaufmannsbelustigungen, die man auf dem Markt findet. Also Beißholz nicht vergessen und auf Sendung gehen!



Black Gold

Starbyte
PC, Amiga, ST
ca. 90,- DM



BLACK GOLD



Deutsche Schrebergärtner wühlen noch heute mit fanatisch glitzernen Augen in der Muttererde. Die unternehmerische Begeisterung hinsichtlich solcher Beschäftigungen ist jedoch längst verklungen: Die Ruhrpott-Zechen siechen gegenwärtig im aussichtslosen Konkurrenzkampf gegen Erdöl-Multis und Atomenergie dahin. Starbyte läßt es sich jedoch nicht nehmen, den Kaufmann in eine Zeit zu entführen, in der ohne Kohle keine Kohle zu machen war. Bis zu vier Ökonomen schaufeln gegeneinander das schwarze Gold aus den mit Fremd- und Eigenkapital erworbenen Bergwerken. Beim Arbeitsamt darf sich der Kohleschürfer Arbeitskräfte der damaligen Berufszweige anheuern und muß bei der Personalplanung darauf achten, daß keiner der Hacker, Schlepper und Steiger etwa beschäftigungslos an der Zeche herumlungert. Am Ende wiegelt der Müßiggänger sogar noch die Belegschaft auf, die dann nur noch durch Betriebsfeste oder finanzielle Anreize besänftigt werden kann. Da aber auch Grubenunfälle die Motivation nicht unbedingt fördern, müssen im Großhandel Stützpfie-

ler, Füllmaterial und Loren erworben werden. Der Abbau unter Tage lehnt sich nämlich an die damalige Bergwerksrealität an, so daß für bestimmte Tätigkeiten ein festgelegtes Verhältnis an Arbeitern und Material vorhanden sein muß. Weiterhin darf sich der Ökonom an Zufallsereignissen, 3 Schwierigkeitsgraden und unterschiedlich starken Computergegnern erfreuen.

Die Zechenhökerei von Starbyte ist vor allem für Einsteiger interessant. Grafik und Sound sind für dieses Genre ordentlich gemacht. Einziger böser Ausrutscher ist das absolut konfuse Handbuch, das bei der Erklärung der für das Spiel wichtigen Abbaumethoden mehr Verwirrung denn Verständnis schafft.

Black Gold droht dennoch mangels neuer Einfälle in der Masse der Simulationen unterzugehen. Zwar darf sich der Schürfer in den Bergwerkssalltag und die Abbaumethoden einarbeiten, aber außer den lustig wuselnden

Pixel-Wichten in den Stollen geht alles seinen gewohnten Gang. Der Spieler gräbt, was das Zeug hält und bangt, daß der Zufallsgenerator hohe Verkaufspreise beschert. Fanatischen Kaufleuten wird dies zu wenig komplex sein, während Management-Trainees durchaus einige vergnügliche Nächte unter Tage verschwinden werden.



Steigenberger Hotelmanager

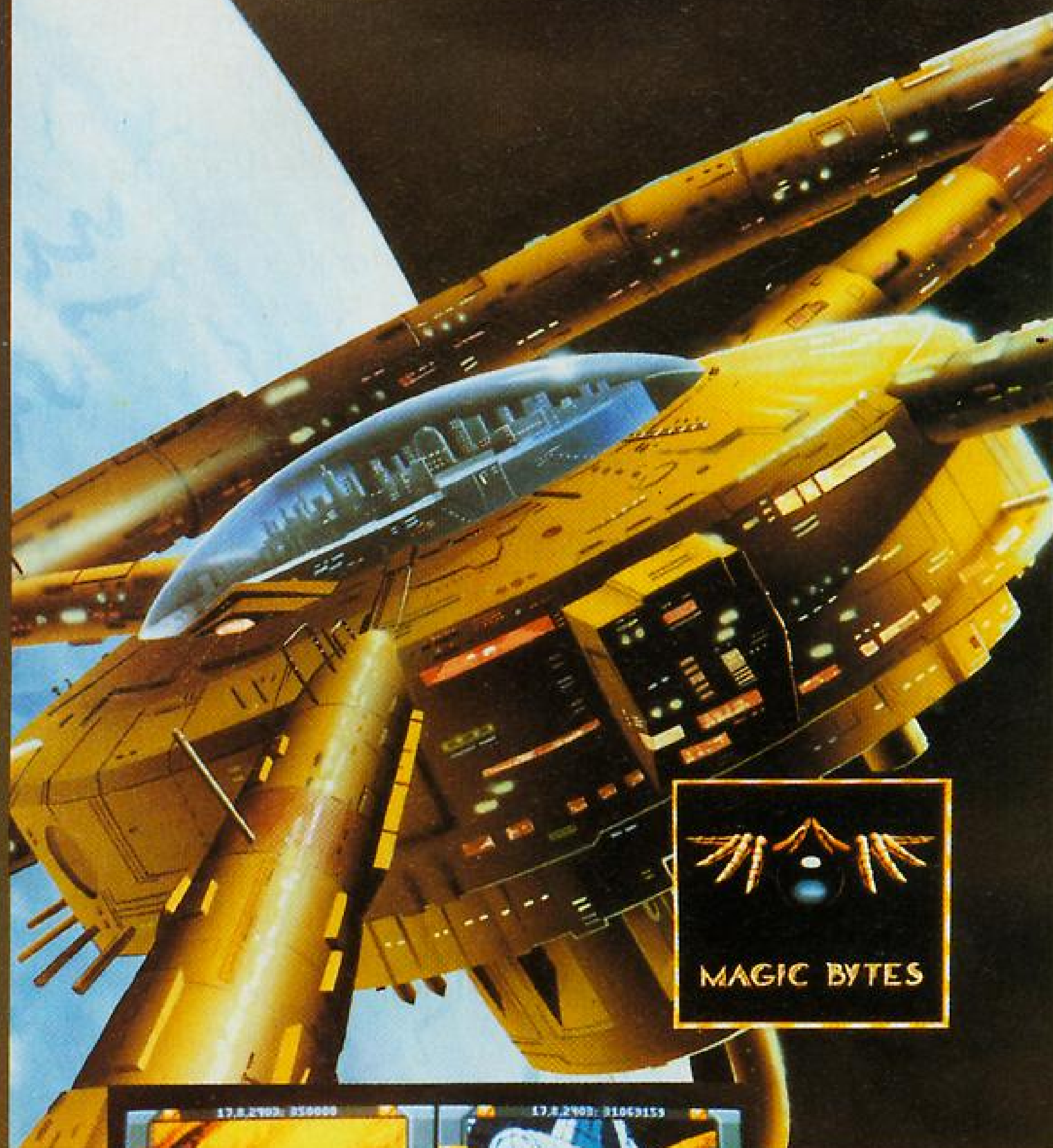
First Step (Bomico)
PC, Amiga, ca. 80,- DM

Anfang des Jahres war es endlich so weit: Die Pfortner der Softwareschmiede First Step öffneten Computermanagern nach zwei Jahren Entwicklungszeit die Tore zum Chefbüro eines Hoteliers. Im Steigenberger Hotelmanager können sich gastfreundliche Spieler vom Besitzer einer schummrigen Bergpension zum Hotelkettenmogul hochhangeln.

Die Idee vom Managen eines Hotels löst sicher in Ökonomenkreisen angesichts ungeahnter Möglichkeiten Frohlocken aus. Man könnte ja etwa Zimmer unterschiedlicher Güte einrichten, die



DYNATECH



Bildschirmfotos
Amiga



Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder
640k mit HardDisk,
VGA, Ad-lib oder
kompatible,
Mouse, Keyboard



präsentiert

für Amiga
und PC
zwei

außergewöhnliche
Neuheiten !!

MAILORDER

direkt vom
Hersteller
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh

oder Telefon

05241 / 34861

anrufen

Versand per Nachnahme
+ 5,- DM Versandkosten.
Umtauschgarantie bei
defektem Spiel. Einfach
die Disketten einsenden.

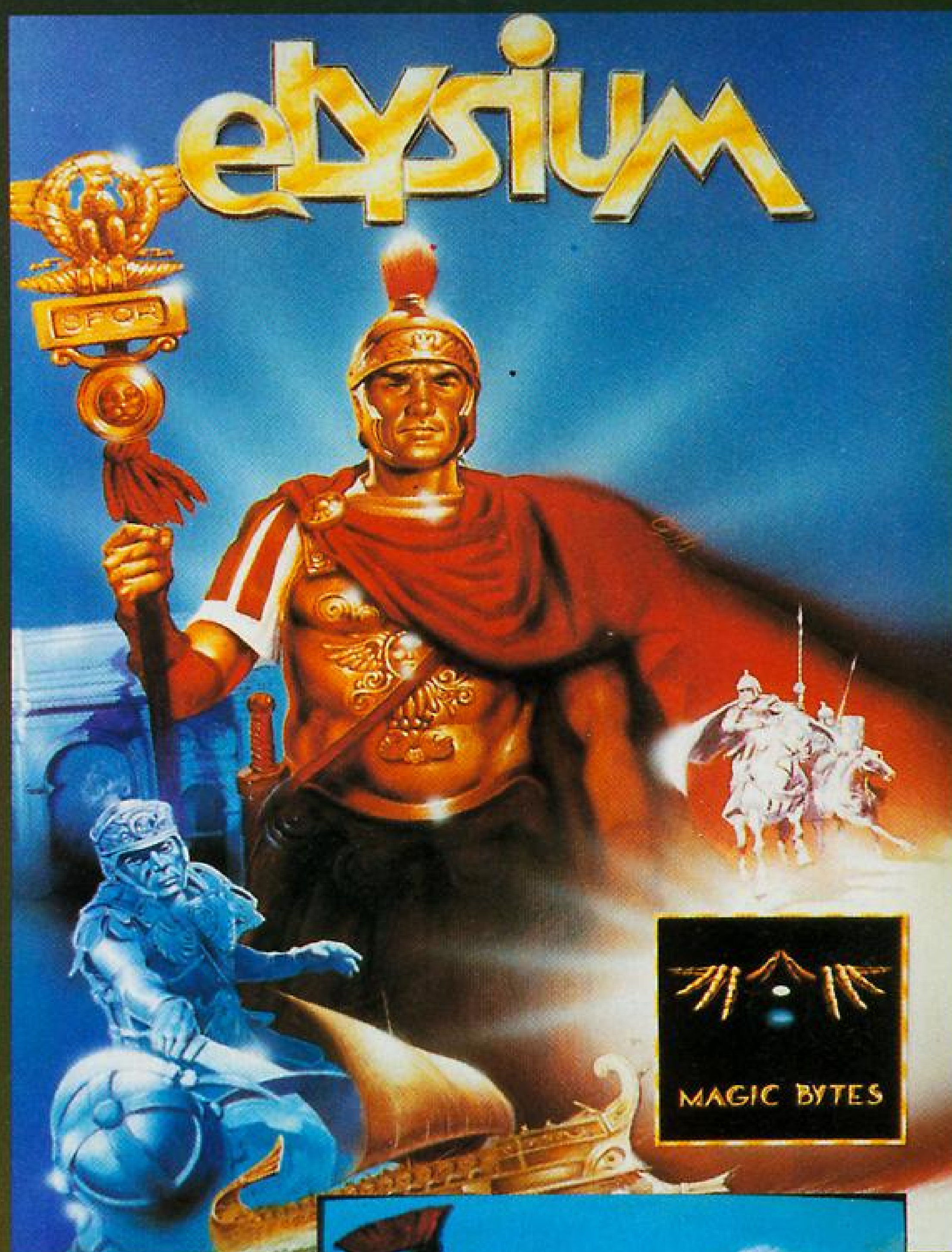
Besuchen Sie uns
auf der Messe

**WORLD OF
COMMODORE**

in Frankfurt
vom 26.-29.11.'92
Halle 5.0
Stand E 16-18

Interessante
Messepacks,
Sonderangebote,
weitere Neuheiten
...und wir
erwarten Sie

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM



Bildschirmfotos
PC



Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3
HardDisk mit 5MB
Platz, VGA, EGA,
Ad-lib oder
kompatible, Mouse

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:

2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Anno Caesar! 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93



STEIGENBERGER HOTELMANAGER



Präsidentensuite im 5. Stock mit besonderem Service und teuren Federkernmatratzen versehen, während weniger Betuchte mit einer schlichteren Liegestatt vorlieb nehmen müssen. Zudem könnte man ein Image als diskretes Liebesnest mit verspiegelter Decke über dem Wasserbett oder als Vertreterhotel in Flughafennähe aufbauen. Kurz gesagt, man könnte eine Hotelsimulation inszenieren, gegen die sogar A-Train oder Railroad Tycoon wie der Kaufmannsladen der kleinen Schwester wirkt.

First Step hat es geschafft, in Steigenberger Hotelmanager fast nichts von alledem zu verwirklichen. Nach deren Vorstellung kauft man zunächst eine kleine Pension. Standorte der Hotels werden mit 1, 2, 3 etc. beziffert - das karge Handbuch erklärt

nicht einmal die Bedeutung dieser Klassifizierung. Nun darf der Innenarchitekt im Gemäuer wüten und Einrichtungsgegenstände vom Stuhl bis zum Computer in die Zimmer streuen. Es ist nicht möglich, die Einrichtungen für einzelne Zimmer zu variieren. Danach werden Standardpreise für Einzel- und Doppelzimmer, Werbe- und Sabotageetats festgelegt, sowie Personal eingestellt. Anschließend jongliert man solange mit den eingestellten Werten, bis das Haus Gewinn abwirft. First Step ließ sich dazu verleiten, mit Zufallsereignissen im wahrsten Sinne des Wortes ökonomische Vergewaltigung zu betreiben. Daß mich einmal ein Gast übers Ohr haut und mit Falschgeld bezahlt, ist sicher

denkbar. Daß ich aber plötzlich 17.000 DM an einen Freund zurückzahlen muß, die ich im Spiel niemals ausleihen kann, verhöhnt jede Kalkulation nach den Geboten kaufmännischer Vorsicht. Da bleibt es trotz fehlender Renovierungsoption auch nicht aus,

daß per Zufall ein nicht bestellter Malertrupp vorbeischaudert und gegen ein saftiges Honorar die Wände weißt.

Man fragt sich schon, was das First Step Team in den zwei Jahren Entwicklungszeit wohl so getrieben hat. Immerhin geben die Coder im Vorwort des Handbuchs zu, oftmals drauf und dran gewesen zu sein, alles hinzuschmeißen. Das macht die Jungs direkt wieder sympathisch, aber soweit kam es nicht. Was bleibt, ist ein ökonomischer Dünnbrettbohrer, der sein Geld nicht wert ist.

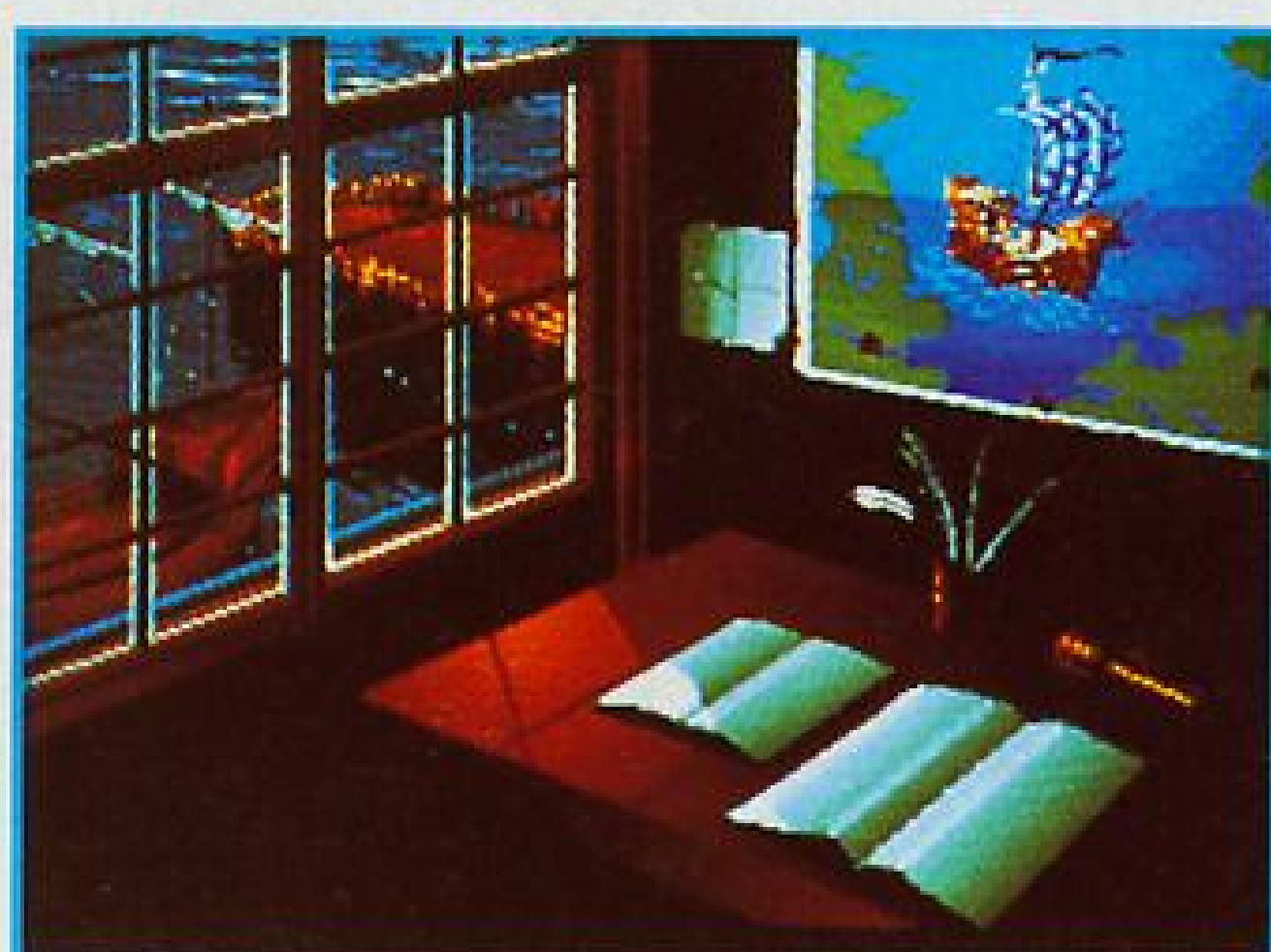


Der Patrizier

Ascon
PC, Amiga
ca. 120,- DM



DER PATRIZIER



Seit einigen Monaten rangelt auch Ascons grafisch und spielerisch prächtig gemachtes Hanse-Epos um deutsche Marktanteile. Als Patrizier handelt man im Mittelalter mit Waren aller Art, die mit der eigenen Koggenflotte verschifft werden. Ziel des Reeders ist der Aufstieg zum Ältermann, dem großen Boss aller Hanse-Bürger-

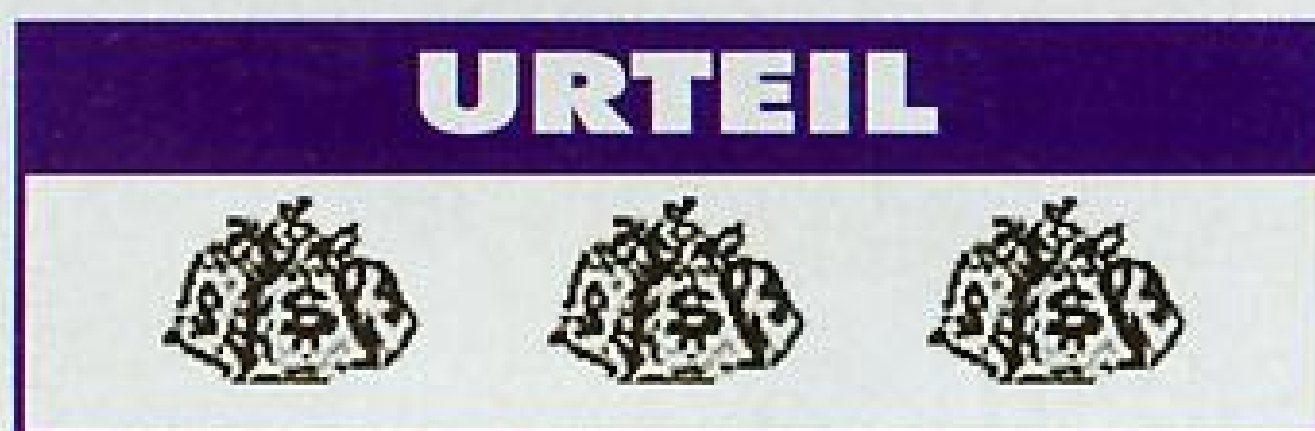
meister.

So empfiehlt es sich, entsprechende Begüterung vorausgesetzt, der Heimatstadt ein eigenes Schiff als Auslieger gegen Piratenangriffe zu spendieren. Ratsmitglieder und Kleriker nehmen auch gern mal ein Entgelt, um den Patrizier mit Wohlwollen zu betrachten, während sich rauschende Ballnächte beim Volk besonderer Beliebtheit erfreuen.

Wichtigstes Menü ist jedoch die jeweilige Häuserzeile in den Städten. Per Mausklick kann man sich durch zahlreiche Untermenüs vorarbeiten, die Einblicke in die Lagerbestände, den Zustand der eigenen Handelsflotte und die Angebots- und Nachfragesituation am jeweiligen Ort gewähren.

Will man endlich dem tristen Junggesellenleben entsagen und in den Genuß einer fetten Mitgift gelangen, dürfen die Dienste des buckligen Werbers in Anspruch

genommen werden, der offensichtlich Damen jeden Alters mit seinem greulichen Outfit derart zusetzt, daß die Holden scharenweise in die Arme des Auftraggebers flüchten. Der Patrizier ist mit einfacher Bedienung und komplexen Zusammenhängen einer der ganz großen Knüller unter den Wirtschaftssimulationen. Hoffentlich haben die Kaufleute von Ascon genug Rohdisketten in den Lagerhäusern gehortet, um der Nachfrage an diesem Spitzenspiel nachkommen zu können...



1869

Max Design
PC, Amiga
ca. 100,- DM

In vielen Computerzimmern wird nicht etwa mit simplen Ballerspielen dem prähistorischen Rache-wahn gefrönt, sondern immer mehr nach intellektuell anspruchsvoller Zerstreung gefahndet. In 1869 werden bis zu 4 solcher Denker in die Zeit der Tee-Klipper Mitte des 19. Jahrhunderts katapultiert und zum Geschäftsführer einer Reederei ernannt. Der Schiffseigener darf die Weltmeere als Übungsterain für kaufmännische Fähigkeiten nutzen und mit seinen Klippern an allen Kontinenten Handel treiben.

Doch bevor die ersten zarten Keime erfolgreichen Geschäftsgebarens sprießen, muß der Reeder seinen Firmenstandort wählen und dort vom mageren Startkapital ein

Gebrauchtschiff erstehen. Dann eilt der frischgebackene Schiffseigner in die nächste Kneipe - nicht um darauf gleich einen zu heben, sondern um eine Handvoll Seebären als Mannschaft zu heuern. Alle Lokaltäten wie Lagerhäuser, Kontore, Werften und Banken ähneln den Monkey Island-Grafiken, wobei der Reeder seine Wünsche aus verschiedenen Antwortalternativen aussucht. Die gute alte Weltkarte dient als Hauptmenü, dem der Reeder per Mausklick Informationen über die vorhandenen Exportgüter der



1869

einzelnen Häfen entlocken kann. Zudem können die Reiserouten für die eigene Handelsflotte festgelegt werden. Der Warenjongleur erkennt unschwer, daß das Ziel bei 1869 im Ausbau des Unternehmens zu einem Weltkonzern besteht. Wichtigster Erfolgsfaktor ist die hohe Transportgeschwindigkeit der Waren. Zudem wird der Reeder in den Strudel damaliger politischer Ereignisse gerissen. Wer zum Beispiel vor dem Ausfall der Südstaaten-Baumwollernte während des amerikanischen Bürgerkriegs kräftig Zwirn hortet, dem wird diese Ware in den Londoner Textilbetrieben später nahezu mit Gold aufgewogen.

1869 ist eine geschichtlich akkurate und grafisch prächtige Wirtschaftssimulation. Zwei Patzer sind Max Design dennoch unterlaufen. Einerseits mißfällt das konfuse Interface, in dem fleißig mit beiden Maustasten abwechselnd an Orten geklickt werden muß, hinter denen auch der ausgebuffte Suchbildexperte niemals weitere Menüs vermuten würde. Andererseits sollte Max Design die Schamröte ins Gesicht schießen, da in den Bilanzen Umsätze mit Deckungsbeiträgen verwechselt werden. Wahrscheinlich wundern sich die Jungs eh schon, warum sie immer diesen Ärger mit ihren Steuerklärungen haben. Den Otto-Normal-Simulanten werden diese Risse in der Takelage angesichts der ansonsten tadellosen Präsentation jedoch kaum stören. Also Anker lichten, bevor der Holzwurm an der Handelsflotte nagt!

(ch)



PC & AMIGA Okay Soft

Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV	80,90
A.T.A.C	DA	79,90
Aces of Pacific	DA	74,90
Airbus A 320	DA	87,90
Air Support	DA	50,90
Beau Jollys Big B	—	60,90
Bug Bomber	—	54,90
Captain Comic 2	DA	64,90
Carriers at War	—	71,90
Darklands	DA	97,90
Das schwarze Auge	DV	82,90
Der Patrizier	DV	80,90
Dynablaster	—	a.a.
Elvira 2	DV	78,90
Epic	DA	71,90
Eye of Beholder 2	DV	79,90
Grand Prix(Micro)	—	82,90
Gods	DA	71,90
Hook	dt.	72,90
Humans	—	58,90
Indiana Jones IV	DV	85,90
Larry V	DV	82,90
Laura Bow II	DV	75,90
Links 386	—	89,90
Lotus 3	—	49,90
Mad TV	DV	81,90
Mantis	DA	97,90
Might + Magic 3	DV	82,90
Monkey Island 2	DV	78,90
Nova 9	—	81,90
Paladin 2	DA	63,90
Police Quest 3	DV	82,90
Push Over	—	66,90
Quest for Glory 3	—	71,90
Red Zone	—	55,90
Sherlok Holmes	DV	78,90
Space Quest 4	DV	82,90
Special Forces	—	79,90
Wing Commander 2	DV	86,90
Wizardry 7	—	82,90
Wizkid	—	71,90
Zak Mc Kracken	DV	64,90
Zool	DA	49,90

neu SOUNDBLASTER 2.5 **199.-**
SB-PRO 4.0 **399.-**
ATI Stereo FX **287.-**
AdLib Soundkarte **125.-**
AdLib GOLD **455.-**
Roland SCC I **799.-**
Roland LAPC I **799.-**

PUBLIC DOMAIN ab DM 3.-
kostenlose Komplettliste anfordern!
Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

Computersoftware Steffen Müller

Boelckestraße 171 • 8933 Lagerlechfeld • Tel.: 0 82 32 / 64 09 • Fax: 0 82 32 / 85 77

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
1869 kpl. dt.	69,50	a.A.	LINKS-Golf (Festplatte benötigt) dt.	74,00	—
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	79,00	79,00	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	a.A.	Lotus 3 dt.	55,00	55,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	35,00	—	M-1 TANK PLATOON dt.	75,00	75,00
Agony dt.	59,50	a.A.	MAD-TV kpl. dt.	69,50	a.A.
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00	Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
Air Combat Aces dt., Inhalt	—	—	Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
F 16 Falcon + Gunship + Fighterbomber	77,00	—	Mega Lo Mania + First Samurai dt.	74,00	a.A.
Airbus 320 1 MB dt.	89,50	89,50	Microprose Mastergolf dt.	75,00	75,00
Ashes of Empire kpl. dt.	79,50	—	Midwinter II, kpl. dt.	69,50	76,00
Battle Command dt.	45,00	58,00	Mig-29 Super Fulcrum + F19 Steel Fighter	80,00	—
Battle Isle (neue Karten) dt.	45,00	—	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Isle kpl. dt.	69,50	a.A.	Monkey Island II kpl. dt.	79,50	a.A.
Battlehawks 1942	59,50	—	M. U. D. S. kpl. dt. (original)	35,00	—
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	NAM "VIETNAM" dt. Anl.	55,00	67,50
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.	Oil Imperium kpl. dt.	35,00	—
Black Gold kompl. dt.	62,50	62,50	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Blue Max dt.	59,50	69,50	Pacific Island kpl. dt.	69,00	69,00
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	69,50	69,50	Patrizier kpl. dt.	69,50	69,50
Castles kpl. dt.	69,50	—	Perfect General kpl. dt.	75,00	—
Centerbase kpl. dt.	67,00	—	PGA Tour Golf dt.	57,00	—
Conquestator kpl. dt.	69,50	a.A.	PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	—
Conquestator Data Disc	45,00	—	Pinball Dreams dt.	57,00	a.A.
Cure of the Tempress kpl. dt.	65,00	a.A.	PIRATES dt.	58,00	58,00
Das Boot	50,00	a.A.	Police Quest 3 kpl. dt.	77,00	—
Die Kathedrale kpl. dt.	77,00	—	Populous 2 dt.	65,00	67,00
Dynablaster dt. + 4 Player-Adapter	63,00	63,00	Powermonger dt.	39,50	64,50
Elvira II kpl. dt. 1 MB	74,00	74,00	Powermonger Data-1, Weltkrieg	39,50	39,50
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	76,00	76,00
Epic dt.	67,00	67,00	Realms kpl. dt.	69,50	69,50
Eye of Beholder, komplett dt. 1 MB	79,50	—	Red Baron kpl. dt. 1 MB	75,00	—
Eye of Beholder II (1 MB) kpl. dt.	79,50	—	Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	—
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	69,50	Regent kpl. dt.	69,50	—
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Robocop 3 dt.	59,50	59,50
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00	Romance of 3 Kingdoms II	99,00	—
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Scenario Theatre of War kpl. dt.	62,50	62,50
Fire and Ice dt.	62,50	62,50	Silent Service II, dt. (1 MB)	76,00	76,00
Flight of the Intruder, dt.	55,00	77,00	Silent Service 1 + Gunship + P47 + Harpoon	77,00	—
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	+ Carrier + Command dt. Anleitung	77,00	—
Formel one Grand Prix dt.	75,00	75,00	Sim Ant 1 MB kpl. dt.	82,00	—
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	Sim City dt.	67,00	67,00
Gobillians dt.	62,50	62,50	Sim City + Populus dt.	69,50	69,50
Global effect kpl. dt. + Uhr	69,50	a.A.	Space Ace II dt.	67,00	a.A.
Great Courts II (1 MB) dt.	64,00	64,00	Space Max kpl. dt.	63,00	—
Harpoon Vers. 1.2.1 dt. + Battle Set 2	70,00	—	Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Heart of China kpl. dt.	72,50	—	Space Quest IV, kpl. dt.	77,00	—
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50	— Ja-	The Humans dt.	67,00	—
guar XJ 220 dt.	57,00	a.A.	The Troddlers dt.	65,00	65,00
John Madden Football dt.	62,50	a.A.	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Kaiser, kpl. dt.	92,50	92,50	Their Finest Hour Miss. Disk 1 dt.	39,50	39,50
Kick off II + Player Manager +	62,50	62,50	Titus the Fox dt.	57,00	57,00
Kick off II Final Wylstle dt.	77,00	—	ULTIMA V dt.	40,00	72,50
Kings Quest V (1MB)kpl. dt.	75,00	75,00	ULTIMA VI dt.	69,50	69,50
Knights of the Sky dt.	84,50	a.A.	Vroom dt.	62,50	62,50
Larry III, kpl. dt.	77,00	—	Warlords, 1 MB	63,50	—
Larry 5 kpl. dt.	45,00	55,00	WOLFPACK (1 MB)	49,50	69,50
LEMMINGS dt.	39,50	45,00	Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
LEMMINGS (100 neue Level) dt.	39,50	45,00	Zool dt.	57,00	a.A.

Auf Wunsch: Sicherheitskarten 2,50 DM / Softwaretest 2,50 DM

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Bards Tale III dt. 35,00	F-16 Falcon Mission 129,50	Metal Monster dt. 45,00	Stratego dt. 39,50	Great Courts II + Manch. 135,00
Cadaver dt. Fassung 35,00	F-16 Falcon Mis. 2 dt. 29,50	Mig-29 Sov. Sigt. 39,50	Tennis Cup 35,00	United Europa + 4 Player 75,00
Centurion Def of R. dt. 35,00	Full Metal Planet dt. 40,00	Mig-29 Fulcrum dt. 29,50	Turnin I dt. 29,50	Adapter + 4 x Quicksheet 64,90
Conqueror (Panzer) 33,00	Imperium dt. 35,00	Olympia Collection 29,50	Wings of Fury 39,50	Apache 1 Joystick 89,90
F-16 Combat Pilot dt. 35,00	Klax 29,50	Rambo 3 29,50	X-Out dt. 33,00	Commodore BTX Set 135,00
F-16 Falcon dt. 39,50	Kult 33,00	Starflight dt. 35,00		AMIGA 500 75,00
				X-Copy Prof. + Hardware 73,50
				Tools dt. AMIGA 500
				Viruscope 1.6 57,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 5,- DM, NN/Versand + 9,50, Ausland nur Vorkasse; EC-Scheck + 15,- DM.
Bestellen Sie bitte telefonisch Mo bis Sa 9-22 Uhr persönlich oder schriftlich.
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spiele versandkostenfrei.

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIVE SUPERFAMICOM NEO GEO GAME GEAR

Wir haben eine große Auswahl an lieferbaren Spielen.
Ständig die neuesten Hits.

Viele Sonderangebote! Spiele schon ab 49,- DM
Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten!

Neues Clubmagazin 5-Star. Jetzt mit über 40 aktuellen
Spieletests auf 60 Seiten Umfang. Wettbewerbe,
Kleinanzeigenmarkt. Tips & Tricks.

Besucht unser Ladengeschäft. Erreichbar ab Hauptbahnhof
mit der Straßenbahn U4 oder U9 Richtung Hedelfingen.
Aussteigen Haltestelle Karl-Olga Krankenhaus.

Preislisten und Clubinformationen gegen frankierten
Rückumschlag (1,- DM)

TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Wichtige Termine für die nächste Play Time:

Ausgabe 1/93
Erscheinungsdatum: 02.12.1992
Anzeigenschluß: 06.11.1992
Druckunterlagenschluß: 10.11.1992

Tel.: 02 03 / 305 11 51 und 54
Fax: 02 03 / 305 11 34



Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74,90	—	89,90
A 320 Airbus dt.	99,90	99,90	99,90
A Train dt.	—	—	99,90
A.T.A.C. dt.	—	—	99,90
Aces of the Pacific dt.	—	—	89,90
Amberstar dt.	74,90	74,90	a.A.
Ashes of Empire dt.	94,90	—	119,90
B.A.T. II dt.	—	a.A.	—
B 17 Flying Fortress dt.	—	—	99,90
Battle Isle dt.	69,90	—	89,90
Battle Isle Data Disk dt.	49,90	—	49,90
B.C. Kid dt.	59,90	—	—
Big Box 2 dt. (10 Spiele)	64,90	—	—
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	69,90	69,90
Castle of Dr. Brain dt.	79,90	—	89,90
Civilization dt.	79,90	—	89,90
Conquest of the Longbow dt.	—	—	79,90
Cool Croc Twins dt.	59,90	—	59,90
Darklands dt.	—	—	109,90
Darkseed dt.	—	—	99,90
Das Schwarze Auge dt.	74,90	—	89,90
Der Patrizier dt.	69,90	—	89,90
Dune dt.	69,90	—	79,90
Exodus 3010 dt.	69,90	—	79,90
Eye of the Beholder 2 dt.	79,90	—	79,90
Epic dt.	64,90	—	74,90
Eternam dt.	—	—	89,90
F-15 Strike Eagle III dt.	—	—	a.A.
Falcon 3.0 dt.	—	—	99,90
Falcon 3.0 Mission Disk dt.	—	—	59,90
Fire and Ice dt.	59,90	—	—
Gobillians dt.	64,90	—	64,90
Grand Prix Formula One dt.	74,90	74,90	89,90
Gunship 2000 Mission Disk dt.	—	—	59,90
Harrier Jump Jet dt.	—	—	a.A.
Hexuma dt.	69,90	—	—
Humans dt.	59,90	—	59,90
Indiana Jones 4 dt.	—	—	99,90
Jimmy Whites Snooker dt.	—	—	79,90
Kings Quest 5 dt.	74,90	—	99,90
Larry 5 dt.	74,90	—	89,90
Laura Bow 2 dt.	—	—	79,90
Leather Goddesses 2 dt.	—	—	94,90
Legend of Kyandia dt.	—	—	89,90
Les Manley: Lost in L.A. dt.	—	—	79,90
Links 386 PRO	—	—	99,90
Lotus 3 Final Challenge dt.	59,90	59,90	—
Lure of the Tempress dt.	64,90	—	79,90
Mad TV dt.	69,90	—	79,90
Magic Pockets dt.	59,90	—	104,90
Mantis	—	—	109,90
Paladin 2 dt.	64,90	—	69,90
Perfect General dt.	79,90	—	89,90
Pinball Dreams	59,90	—	a.A.
Pirates dt.	64,90	64,90	64,90
Planets Edge dt.	—	—	89,90
Police Quest 3 dt.	74,90	—	89,90
Pools of Darkness dt.	—	—	89,90
Premiere dt.	64,90	—	—
Project X dt.	59,90	—	—
Push Over	59,90	—	64,90
Red Baron dt.	74,90	—	99,90
Red Zone dt.	59,90	—	—
Rex Nebular dt.	—	—	94,90
RoboSport dt.	—	—	89,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	—	79,90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79,90	—	79,90
Sensible Soccer dt.	59,90	59,90	—
Shadow of the Beast 3 dt.	64,90	—	—
Sherlock Holmes dt.	—	—	94,90
Siege	—	—	64,90
Silent Service 2 dt.	79,90	79,90	79,90
Sim Earth dt.	79,90	—	—
Space Quest 4 dt.	74,90	—	89,90
Special Forces dt.	79,90	79,90	89,90
Spellcasting 301	—	—	64,90
Siar Trek 25th. dt.	—	—	79,90
Strike Commander	—	—	a.A.
Task Force 1942 dt.	—	—	a.A.
Titus the Fox dt.	59,90	—	64,90
Troddlers dt.	59,90	—	—
Ultima 7 dt.	—	—	99,90
Ultima Underworld dt.	—	—	89,90
Vikings dt.	64,90	—	—
Wing Commander dt.	89,90	—	—
Wing Commander 2 dt.	—	—	99,90
Wizkid dt.	59,90	59,90	—
Zool dt.	59,90	—	—

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann rufen Sie bei uns an, wir
haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten 3.5" 2DD 10er Pack	9,90
3.5" 2HD 10er Pack	16,90
Speichererw. 512 KB mit Uhr,	69,00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar	139,00
Sound Blaster Version 2.0	199,00
Sound Blaster PRO 3	399,00
Sound Galaxy BX	199,00
Sound Galaxy NX	299,00
Sound Galaxy NX PRO	399,00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)	14,90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST)	39,90
Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)	79,00
Quickshot 123 (PC)	24,90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)	79,00
Advanced Gravis -schwarz- (PC)	89,00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
dt. = dt. Anl. oder kompl. deutsch
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EC-Scheck + 5 DM)
Auslandsversand: (Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft



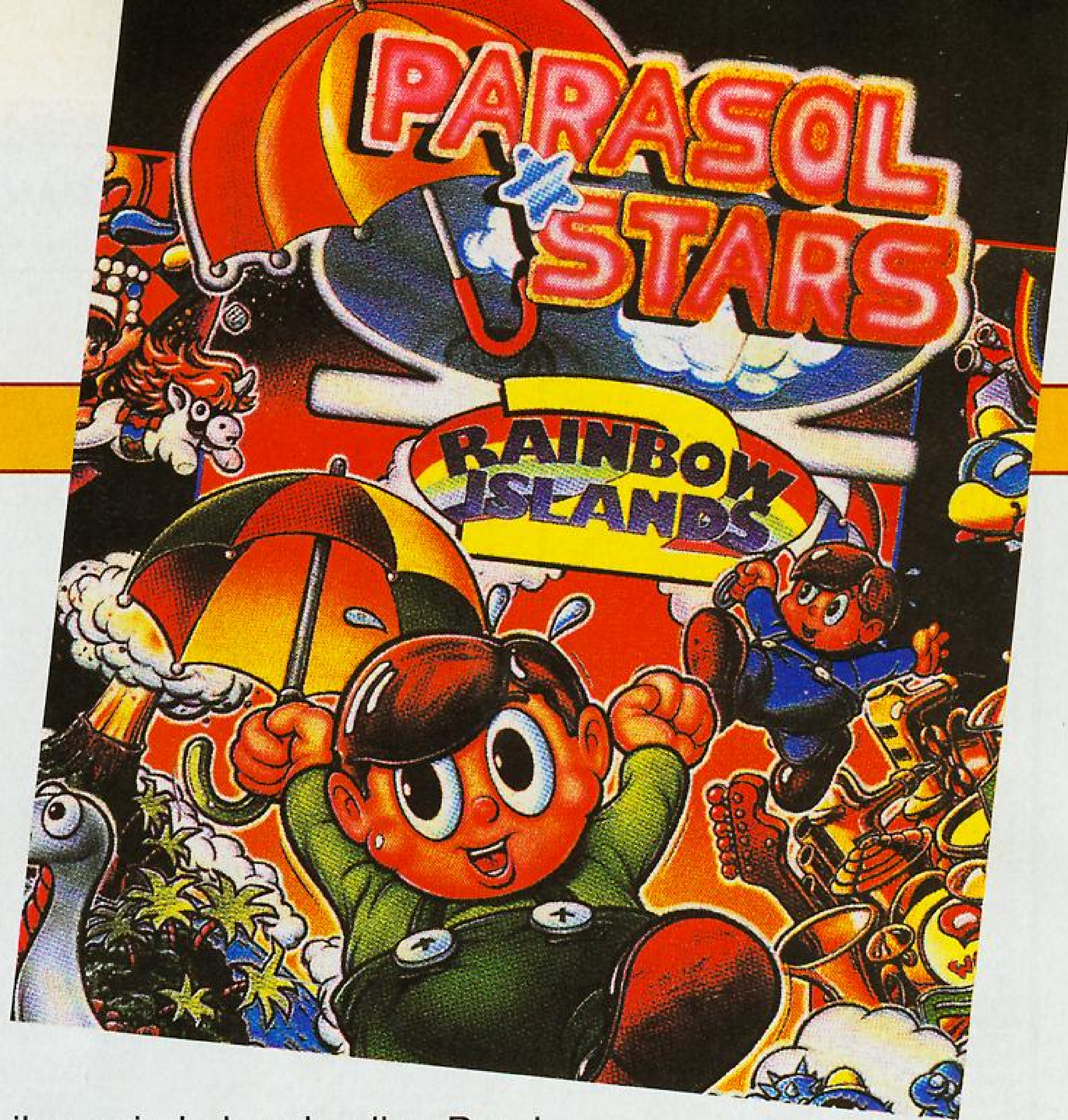
MARIOS MAGIC

Das Mario- oder besser das Nintendo-Fieber schlägt immer größere Wellen. Sichtlich angespornt durch den immensen Werbekapitaleinsatz des japanischen Unterhaltungs-Multis (siehe Play Time 11/92 und RTL plus, sowie Sat 1) entwickeln sich immer mehr Trittbrettideen, Ideen, die sich ohne eigenen Werbeaufwand wie von selber verkaufen. Bisher beglückte uns der entsprechende Industriezweig meist mit Begleitmaterial zu Kino- bzw. TV-Erfolgen oder solchen, die eigentlich einer hätten werden sollen. Batman, Turtles und WWF Wrestling seien hier stellvertretend für alle anderen genannt. Von harmlosen Kugelschreibern bis hin zu in ihrer Gefährlichkeit bei weitem unterschätzten Schlafanzügen, in Einzelfällen sind Kinder schon in dem Irrglauben, jetzt auch die Fähigkeiten ihrer geliebten Helden (Batman, Superman...) zu besitzen, in den unfreiwilligen

Tod gesprungen, findet man nahezu alles, was man zur Erstausrüstung einer Zwei-Zimmerwohnung brauchen könnte. Mit Einschränkungen kann man auch eine ganze Reihe Computersoftware zu diesem Marktsegment zählen. Denn wann gab es den letzten großen Film, der auch nur einen Hauch Aktion verspüren ließ, zu dem es kein

Softwarependant gab. Daß es auch anders geht, zeigte uns die neueste Kooperationsarbeit der Firmen Paramount und Ocean. Während die eine Seite, Ocean, schon in den letzten Zügen der Entwicklung zum "Filmspiel" Cool World liegt, entschied sich die andere Seite den Film nun doch nicht zu produzieren. Pech. Doch nach Aussagen von Susan Wilding, Pressesprecherin im Hause Ocean, wird Cool World auf jeden Fall erscheinen, dann halt als "Filmspiel ohne Film".

Als eher selten ist es dann allerdings zu werten, daß ein Computerspielcharakter einen solchen Markt für sich erobern kann. Mario ist ein solches Kuriosum. Streng nach dem "Kindchen Schema" entwickelt, welches es als erwiesen betrachtet, daß ein Charakter mit rundem Gesicht, welches proportional in keinsten Weise mit dem angehängten Körper übereinstimmt, und großen, weit offenen Augen von nahezu jedem Menschen als süß empfunden wird, konnte der kleine italienische Klempner seinen einzigartigen Charm versprühen. Nun kann man auch mit



ihm sein Leben in allen Bereichen bereichern. Kaffeetassen, Handtücher, T-Shirts, Malbücher, Klebebücher, Schulhefte, Schreibgeräte, Mützen, Uhren, Rucksäcke, Koffer, Comics, Postkarten, Videos und in absehbarer Zeit auch noch einen echten Kinofilm. Doch zeichnet sich diese Produktparte meist nicht gerade durch ein überzeugendes Preis-Leistungsverhältnis aus. In der Hoffnung noch vom aktuellen Boomkuchen ein großes, sahniges Stück abzubekommen, wird wahllos Billigware in die Stores gepusht. Ware, die nach einmaliger Nutzung meist nutzlos in den Zimmern verstaubt. Man sollte sich schon eingehend Gedanken machen, inwieweit sich die jeweiligen Ausgaben auch in entsprechenden Gegenwerten widerspiegeln. Denn wo ist ein Mario schon ein echter Mario, wenn nicht auf dem Bildschirm. Nun, vielleicht wäre ein **Flipper** genau das richtige für Euch. Nintendo und die Firma Gottlieb machen es möglich. Sieben Abenteuer sind zu bestehen, bevor Ihr die Prinzessin befreien könnt. Wer es dann doch lieber eine Nummer kleiner hätte, für den hat Ocean die **Lemminge** auf GAMEBOY-Format gepreßt. Und weil das so schön geklappt hat, wurden auch gleich die **Parasol Stars** entsprechend umgemodelt. Ihr wollt noch mehr? Gut. In der vor Euch liegenden Ausgabe haben wir wieder ein ganz besonderes Schmankerl für alle Marioaner: Mariokart für das SuperNES. Absolut begeisternd. Ich wünsche Euch auf jeden Fall das, was Ihr unbedingt haben solltet: Spaß.

Ciao Thorsten

Neue Gameboy Software von elite

Zwei neue Module für den kleinen Grauen sollen noch im vierten Quartal 1992 von elite erscheinen. **"Rally Boy"** und **"Blimp"**.

Wie der Titel **"Rally Boy"** schon vermuten läßt, dreht sich dabei alles um Autorennen. Auf sechs Kontinenten gilt es 24 (pro Kontinent 4) Rennstrecken zu bewältigen. Von der Straße geht es ins All. Mit **"Blimp"** übernimmt der Spieler die Rolle von Kommander Chuck Morris, Obermotz auf dem Raumschiff **"Blimp"**. Kämpfen und im Schadensfall reparieren, so gestaltet sich die Arbeit an Bord der Blimp.

(ts)

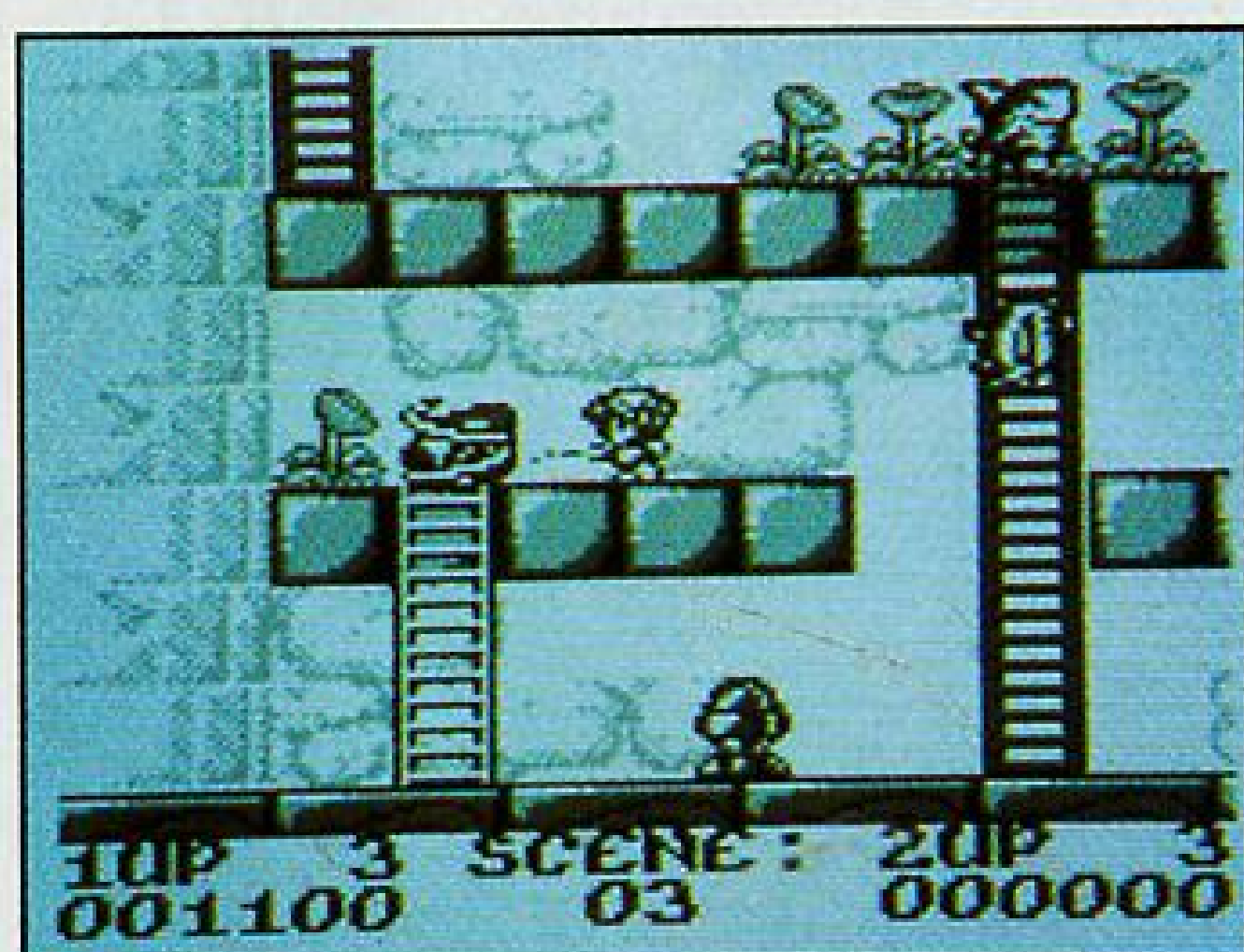




Sturm bei Storm

Anlässlich der CSS in Köln konnte uns Nadja die neuen Stormprodukte vorführen. Direkt vom Amiga auf den **Gameboy** und das **NES: Rodland**, die bezaubernde Geschichte von Haien und Blumen. Leider geht durch die gameboyspezifische Darstellung viel vom Reiz des Spiels verloren. Doch für echte Jump'n Runner immer noch ein Genuß.

Wer es lieber quietschig mag, für den gibt es nun bald **Super Skweek** für das



SNES, eine der vielen Konvertierungen für Nintendos Vorzeigekonzole. (ts)

Rock me Amamario

Ihr wollt es nicht glauben? Dann müßt Ihr es hören. Rough Trade Records bringt die Supermarioland Maxi-CD. Techno vom feinsten mit Doc. Mario. Nicht nur für Compi-Freaks absolut empfehlenswert.

(ts)



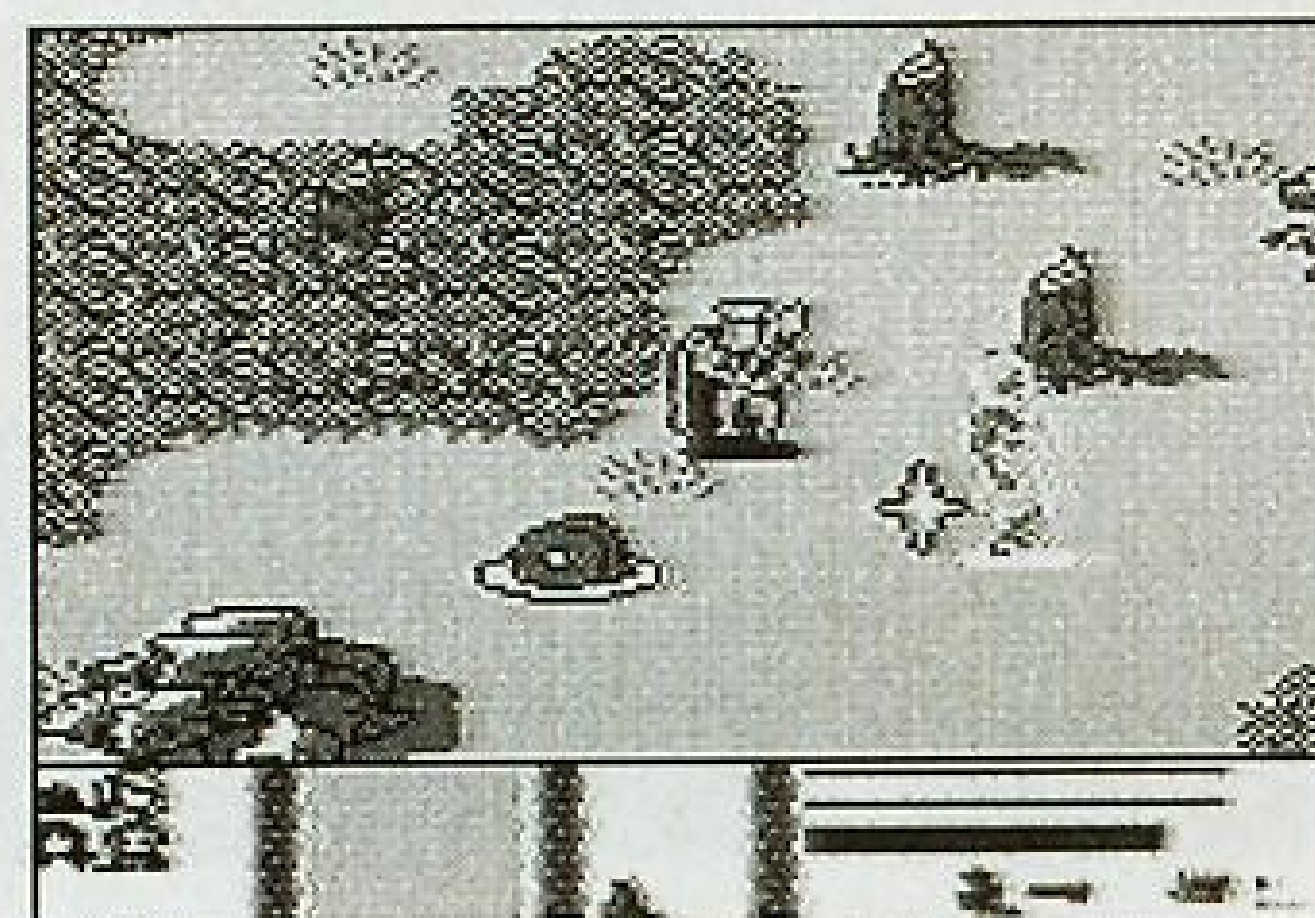
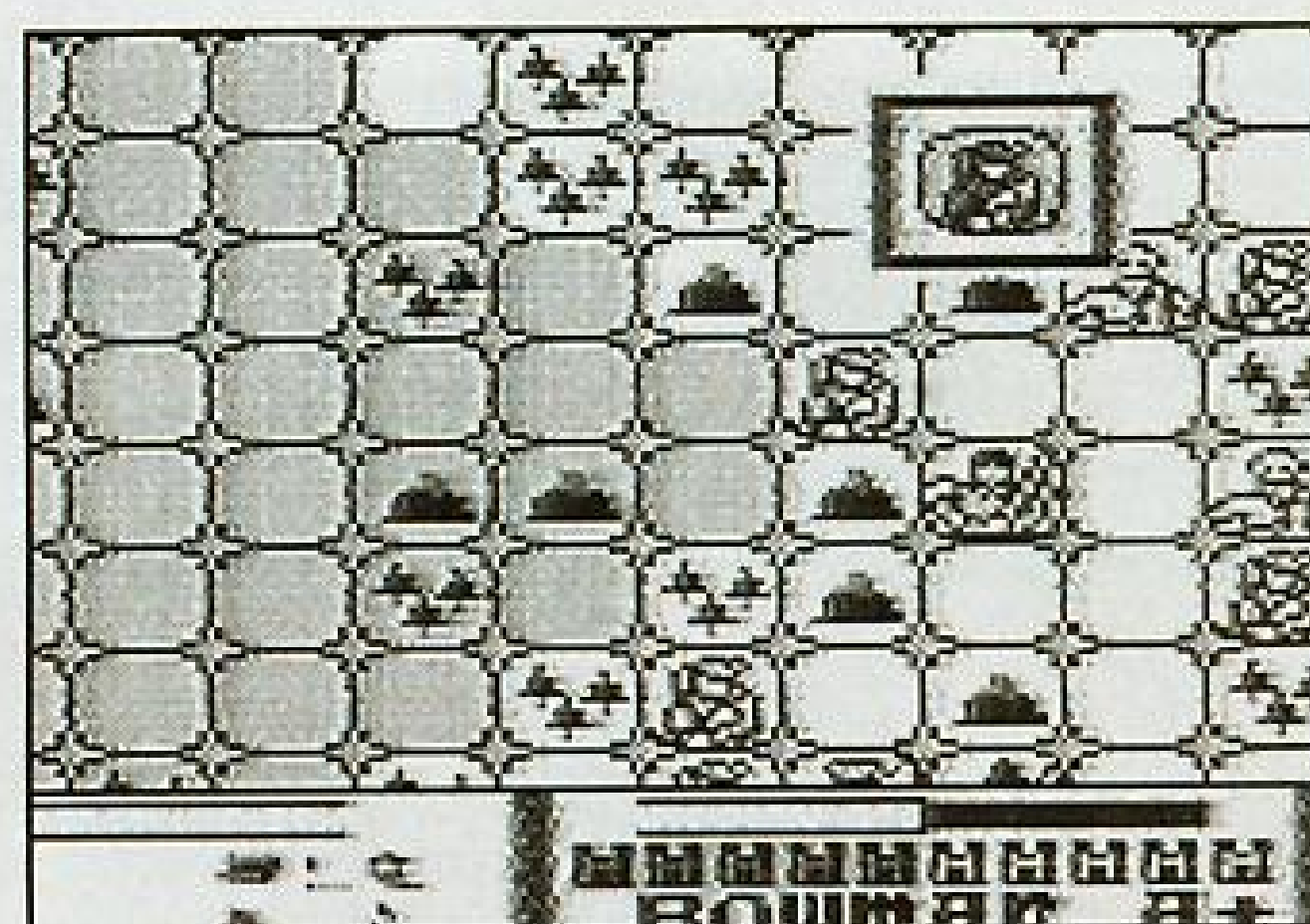
MARIOS MAGIC



The Legend of Prince Valiant

In dem Strategie-Action-Gemetzel von Ocean geht es fast zu wie im richtigen Leben. An der Seite vom allgewaltigen König Arthur (sprich leitendem Redakteur) kämpfen sich sechs Überlebenskünstler mit besonderen Fähigkeiten (sprich Redakteure) durch, um der dunklen Gegenseite (sprich Konkurrenz) eins auszuwischen.

Das Spielprinzip ist relativ einfach. Man muß versuchen ein Land zu erobern, das je nach Einstellung unterschiedlich groß ist. In einer Landkarte werden durch dunkle oder helle Quadrate die Machteinflüsse angezeigt, außerdem werden durch blinkende Icons die Positionen der Personen angezeigt. Mit dem Steuerkreuz kann man ein Quadrat über die Landkarte steuern und so bestimmte Handlungen vornehmen. Um ein Feld zu erobern, muß man zunächst mittels der B-Taste eine der zur Verfügung stehenden Personen anwählen, die allesamt mit unterschiedlichen Fähigkeiten aufwarten. Meist genügt es, ein Feld zu durchqueren, wenn man es erobern will. Sollte sich jedoch ein Gegner in diesem Gebiet befinden, muß man ihn in einfacher Shoot'em Up Manier ausschalten. Während der Wanderung durch die grafisch naiv gestalteten Landschaften kann man auch herumliegende Extras wie Zaubersprüche aufsammeln, durch die sich die Kämpfe oft wesentlich einfacher gestalten lassen. Leider sind diese Extras oft kaum von den anderen Grafikelementen zu unterscheiden, so daß oft nur ein wagemutiges Berühren dieser Icons über deren Beschaffenheit Aufschluß geben kann. Auf der unteren Anzeigenleiste kann man erkennen, wieviele Zaubersprüche man im Repertoire hat und wie es um die Lebenskraft steht. Gameboy-üblich sind die



kleinen Icons nur schwer zu unterscheiden, so daß man oft nach Zufallsprinzip auswählen muß. Am meisten Spaß macht dieses Spiel natürlich im Gamelink-Modus, wenn man gegen einen Freund antritt. Im Computermodus lassen sich zwar die Größe der Welten und der Intelligenzgrad des Gegners bestimmen, doch nach einigen gewonnenen Spielen neigt sich die Motivation nach unten, da keine neuen Elemente ins Spiel kommen. Außerdem hat man sich an den einigermaßen gelungenen Endbildern bald sattgesehen. Auch der passende Soundtrack trägt nicht zu einer längerfristigen Motivation bei, so daß das Spiel eigentlich nur im Zweierpack zu empfehlen ist. (hi)

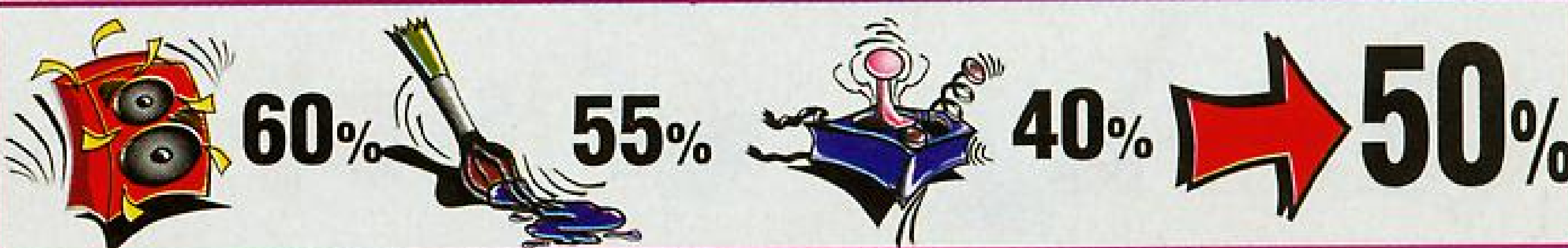
GAME BOY

Besonderheiten
- keine

ARCADE ACTION

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Laguna





MARIOS MAGIC

StarTropics

Also Leute, es ist schon wieder einmal jemand abhanden gekommen. Diesmal ist es Mike Jones Onkel. Erst lädt er Mike auf die Insel Coralcola ein und dann ist er noch nicht mal da. Nachdem der Inselhäuptling Mike erzählt hat, was passiert ist, macht sich derselbe (selbstverständlich) furchtlos auf den Weg, die Insel zu erforschen und das Rätsel um das Verschwinden seines Onkels zu lösen.



Selbstredend, daß er bei seinen Erkundungen über viele Objekte (einige magisch, andere nicht) und Hinweise stolpert, die ihm helfen, die Feinde seines Onkels zu erledigen. Zuerst müßt Ihr im Dorf mit dem Häuptling reden. Dann dürft Ihr in Dr. Jones Labor. Wenn Ihr dann endlich an diversen Fallen, Schlangen und einem Seedrachen als Endmonster des ersten Levels angelangt seid, könnt Ihr Onkelchens U-Boot

besteigen. Das ist der einzige Weg, um auf die JoJo-Insel zu kommen. Also paßt gut drauf auf! Einen Teil des Weges wird das U-Boot von einem Bord-Roboter gesteuert. Unterwegs trifft Ihr auch noch eine verzweifelte Delphin-Mama, die ihren entführten Sprößling sucht. Helft ihr und sie hilft Euch und dann könnt Ihr Eurem Onkel helfen. Alles in allem ein recht unkompliziertes Action-Abenteuer, das aber voller Rätseln ist. Es müssen erst noch Einzelmissionen gelöst werden, um das Gesamtspiel zu knacken. Man kommt eigentlich immer weiter, Ihr müßt nur schön nach versteckten Gängen und Durchlässen suchen. Außerdem könnt Ihr dank Speicherung immer in dem zuletzt gespielten Level weitermachen. tj



NES Open

Endlich!! Jetzt kann man eine Golfsimulation spielen, bei der nicht die gesamte Kücheneinrichtung draufgeht. Mario und Luigi wurden eingeladen, bei verschiedenen Golfturnieren mitzuspielen und möchten gerne, daß Ihr ihnen helft. Wenn Ihr jetzt denkt, daß Ihr nur einen Ball auf den Rasen legt und dann los, seid Ihr schief gewickelt.



Da müßt Ihr schon den richtigen Schläger und den richtigen Schlag haben, um den Ball auch einigermaßen vom Fleck weg zu bekommen. Für die, die geschlafen haben: Je weniger Schläge desto mehr Punkte. Jeder Schlag muß genau plaziert werden und zum richtigen Zeitpunkt abgeschlagen werden. Als Beispiel: Ein mittlerer Schlag bei starkem Gegenwind erzielt nur schwache Resultate. Aber nicht nur die Schläger und Schläge müssen sorgfältig ausgewählt werden, son-

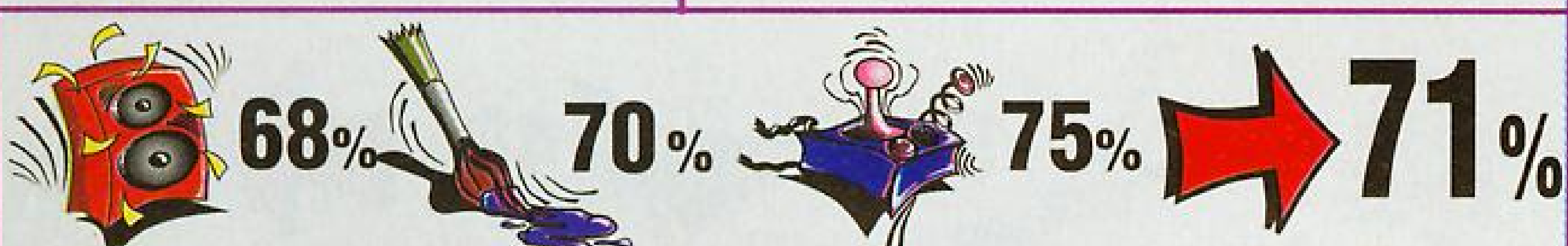
dern auch Richtung und Flugwinkel des Balles. Die Windrichtung verändert auch die Flugweite Eures Balles. Wählt also sorgfältig aus, denn Ihr habt nur eine Chance! Ich würde Euch raten, erst ausgiebig das Schlagspiel zu üben bevor Ihr Euch an ein Wettspiel wagt. Die Joypad Befehle sind zwar simpel, aber das Timing ist sehr wichtig, um einigermaßen akzeptable Resultate zu erzielen. Ihr könnt gegeneinander (macht, finde ich, am meisten Spaß) aber auch gegen fünf Computer Gegner antreten. Ein gutgemeinter Rat: Spielt erst gegen die Profis nachdem Ihr einige Turniere gewonnen habt! Auf den verschiedenen Golfplätzen sind so viele Hindernisse wie menschenmöglich angebracht. Vergesst nicht, daß Ihr für spezielle Hindernisse auch besondere Schläger braucht und es gibt nur einen Weg aus dem Sandloch. Wenn Ihr einmal Golfer-Luft schnuppern wollt ohne Euch gleich für einen Haufen Geld eine Golf-ausrüstung anzuschaffen, ist dies der beste und billigste Weg. Das beste daran ist: Ihr könnt einige der besten Golfplätze der Welt ausprobieren und das alles bequem von Eurem Sessel aus. tj

NES

Besonderheiten
- unkompliziertes Action Adventure

ADVENTURE

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 90,-
Muster von ABC Eurocom

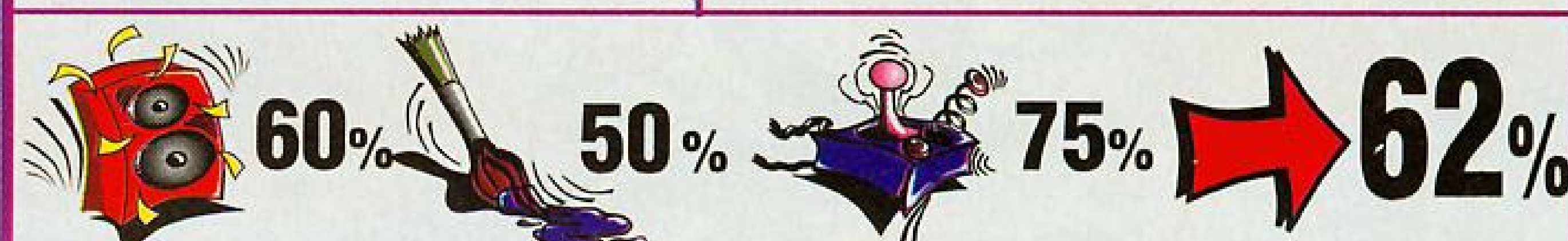


NES

Besonderheiten
- erste NES Golf Simulation

SIMULATION

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 90,-
Muster von ABC Eurocom



Irgendwo über der Stadt treiben Schurken ihr Unwesen.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

SPIDER-MAN[®] 2

WIRF DEINE NETZE AUS!



In seinem neuesten Abenteuer bekommt es Spider-Man[®] gleich mit mehreren Gegnern zu tun. Seine ärgsten Feinde, Doctor Octopus, Electro, Venom und The Lizard sind ihm auf den Fersen ... Hilf ihm, wenn er sich durch ein verlassenes Warenhaus, den Central Park und die Abwasserkanäle New Yorks kämpft. Spider-Man[®] findest Du jetzt bei Deinem Händler. Acclaim[®] Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops. Acclaim[®] - Go for the Game

Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim[®] verlost an treue Spider-Man[®] 2-Fans 10 Spiele für Game Boy[™]. Einfach das Acclaim[®]-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim[®] Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 02.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fang' Dir die Acclaim[®] Video-Spiele für:



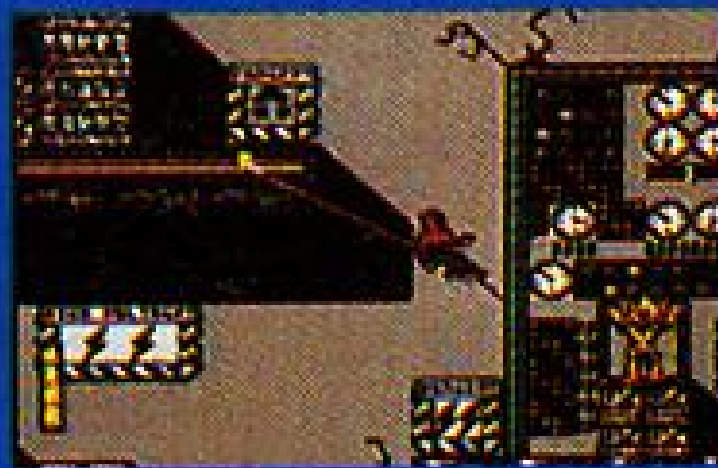
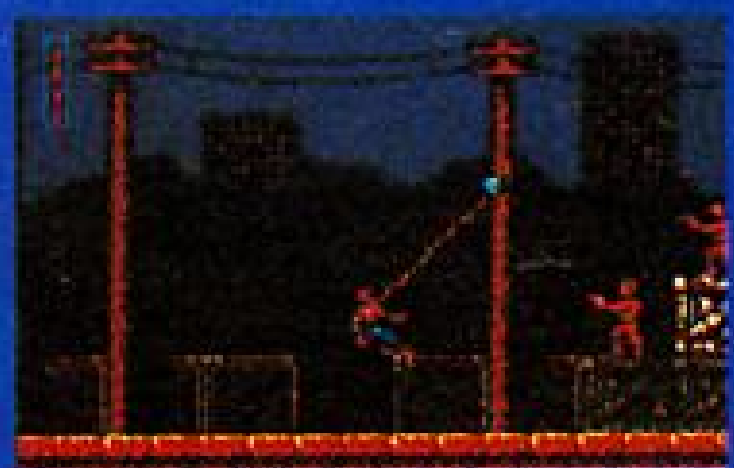
Game Boy[™]



Nintendo Entertainment System[®]



Super Nintendo Entertainment System[™]



Screenshots SNES-Version



SPIDER-MAN[®], X-MEN[®] and all other Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Nintendo[®], Super Nintendo Entertainment System[™], Game Boy[™], and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN[®] is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.





MARIOS MAGIC



SUPER MARIO KART



Es gibt Spielfiguren die sind nicht tot zu kriegen. Super Mario ist wieder da. Nach Super Mario 1-3, Super Mario World und Dr. Mario, schickt Nintendo den Liebling aller Japaner erneut ins Rennen. Ins Kart-Rennen.

SUPER PANG

Nicht immer muß hinter einer guten Spielidee ein komplizierter Spielablauf stehen. Bestes Beispiel für das Prinzip "Einfach & Genial" dürfte wohl der Dauerbrenner TETRIS sein. SUPER PANG von Capcom schlägt nun in die gleiche Kerbe und beweist deutlich, auf die Grundidee kommt es an.

Dabei ist eben diese so simpel. Ihr steuert eine kleine, comicartige Spielfigur und vom oberen Rand des Bildschirms fallen Kugeln. Diese Kugeln müssen nun mit Hilfe des Pang-Gewehrs abgeschossen werden, wobei jede Kugel sich bei einem Treffer in zwei weitere, aber nur halb so große Kugeln teilt. Das geht solange bis der ganze Bildschirm leergeräumt ist. Das Pang-Gewehr verschießt als Munition übrigens Stahlseile, die eine kurzfristige Sperre errichten, an der die Kugeln zerplatzen. Diese Stahlseile sind durch die Aufnahme bestimmter Extras aufrüstbar. Weitere nützliche Hilfsmittel, die man meistens nach dem Abschub von Kugeln erhält, sind zum Beispiel kleine Sanduhren oder Wecker, die den Bildschirm oder die unerbittlich ablaufende Zeit anhalten. Capcom hat sich einiges ausgedacht in Sachen Extras. Aber auch in Sachen Spieldesign war man nicht faul. So gibt es zwei ver-

schiedene Spielarten. In der ersten wird man auf Weltreise geschickt und darf vor den grafischen Hintergründen verschiedener Länder sein Bestes geben, wobei sich die Aufgabenstellung in jedem Level ändert. Der zweite Spielmodus ähnelt stark dem Tetrisprinzip, d.h. daß sich Spielgeschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad beharrlich steigern während man spielt. Leider wurde nicht an einen 2-Player Mode gedacht. So, kommen wir zum Fazit: Wie schon in der Einleitung erwähnt, ist weniger oft mehr und das beweist SUPER PANG eindeutig. Es macht einfach Spaß und trotz oft auftretender Hektik wird man nie demotiviert, im Gegenteil. Die Grafiken wurden alle liebevoll in Szene gesetzt und der Sound paßt sich wunderbar dem Geschehen an. So Leute, nun liegt es an Euch. Wenn Ihr der Meinung seid, man könnte auch mal was anderes als Ballergames spielen, dann liegt Ihr mit Super Pang genau richtig. (rw)

Was ist das? Gerade eben habe ich Donkey Kong Jr. überholt und schon rempelt er mich wieder von hinten an. Ich reiße das Steuer meines Karts nach rechts und schicke ihn und seine Mühle in die Pampa. Vor mir auf den Plätzen eins und zwei liegen jetzt nur noch Yoshi und die Prinzessin. Kurzerhand feuere ich einen grünen Schildkrötenpanzer ab, der die Prinzessin ins Schleudern bringt. Bleibt noch Yoshi. Aber da ist das Rennen zu Ende und ich belege nur den zweiten Platz, was mir aber wichtige Punkte im Flower-Cup bringt. Hört sich ganz schön verrückt an und genauso verrückt spielt sich das Ganze auch. Ihr nehmt an einem Kartrennen (das sind diese kleinen Dinger, die sich anhören wie ein Rasenmäher und sich auch so ähnlich fahren) teil. In zwei verschiedenen Klassen (50ccm/100ccm) und drei Wettbewerben (Mushroom-, Flower- und Star-Cup) dürft ihr Euch mit all den lustigen Figuren aus der Mariowelt heiße Rennen liefern. Das komplette Spielgeschehen wird technisch wie F-ZERO dargestellt, daß bedeutet das der 3-D-Chip im Dauereinsatz ist. Die Steuerung

entpuppt sich hierbei als sehr genau und zuverlässig. Witzigerweise kann man während des Rennens Gegenstände aufnehmen, indem man bestimmte Felder überfährt. Diese Gegenstände eignen sich hervorragend dafür, den Gegnern das Leben, Verzeihung das Rennen, schwer zu machen. So kann man Bananenschalen abwerfen, mit den oben genannten Schildkrötenpanzern auf Gegner schießen und vieles mehr. Ganz abgedreht wird das Spiel aber erst im 2-Player-Mode, in dem man direkt und zeitgleich bei gesplittetem Bildschirm fährt. Grafik und



Sound präsentieren sich von ihrer besten Seite und somit ist alles vorhanden, was einen Hit ausmacht (inclusive des Batterie-Backups für die Hi-Score Liste). Bleibt festzuhalten, Leute, kauft bloß dieses Spiel bevor es vergriffen ist. Achtung!!! Der amerikanische Import läuft nicht auf dem Europäischen SNES. (re)

SNES	ACTION
Besonderheiten - japanische Anleitung - Continues	Hersteller Capcom Preis ca. DM 140,- Muster von TOP 4
75% 75% 76% 75%	

SNES	SIMULATION
Besonderheiten - Zwei-Spieleroption - Batterie-Backup für Hi-Scoreliste	Hersteller NINTENDO Preis ca. DM 140,- Muster von TOP 4
82% 84% 87% 85%	

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

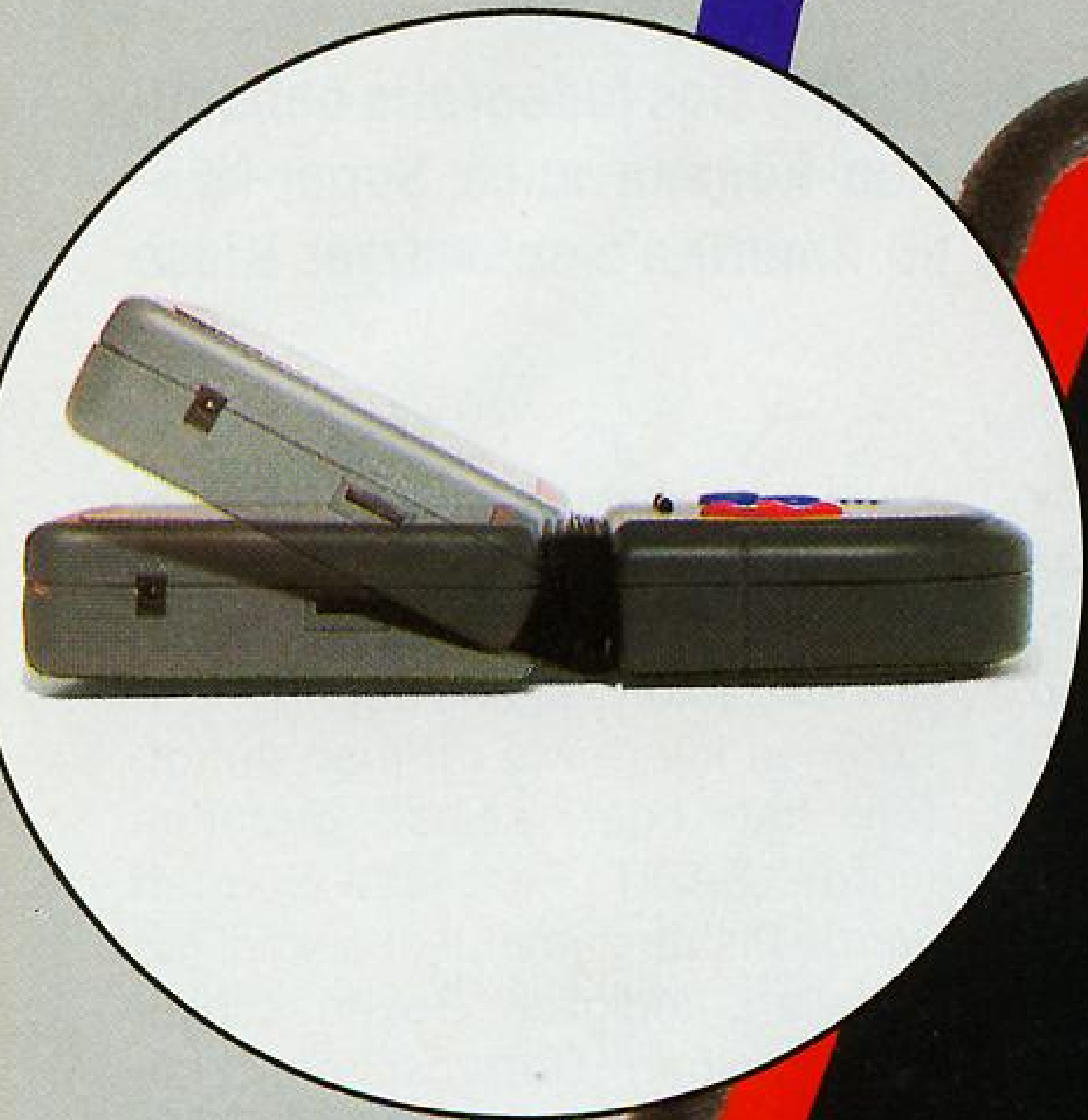
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



MARIOS MAGIC

CAVEMAN NINJA

Der moderne Grundsatz "Black Is Beautiful" war für die heldenhaften Ninjas der Steinzeit eher ein Fremdwort. Mit Lendenschurz und Keule vollbrachten die vorsintflutlichen Muskelmänner wahre Wunderdinge, ohne auch nur im geringsten an irgendeinen schwachsinnigen Ehrencodex zu glauben.

Die beiden Krieger Joe und Mac sind zurecht aufgebracht. Aus völlig unverständlichen Gründen haben die sonst so friedlichen Dinosaurier hinterhältig zugeschlagen und in einer Nacht- und Nebelaktion alle weiblichen Wesen des Umkreises



entführt. Diese Schandtatschmeckt den Brüdern Joe and Mac natürlich überhaupt nicht und so machen sie sich auf den Weg, den urzeitlichen Sauriern kräftig die Leviten zu lesen...

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, ob Ihr allein oder zusammen mit einem Mitspieler diese ehrenhafte Aufgabe übernehmen möch-

tet, gelangt Ihr in den ersten Level. Die grünen Felder der voreiszeitlichen Landschaft bilden die Heimat für eine Vielzahl von grausigen Urviechern, die Euch allesamt ans Leder möchten. Zur Wehr setzen könnt Ihr Euch mit mehr oder weniger wirkungsvollen Waffen. Entweder Ihr erlegt die Ungeheuer mit roher Gewalt und der konventionellen Holzkeule oder Ihr bedient Euch einer der vielen Extrawaffen, die in den Sauriereiern versteckt sind. Mit Bumerang oder Feuerball seid Ihr aber sicherlich besser beraten...

Obwohl die Grafik zunächst scheinbar unter den Möglichkeiten des SNES bleibt, wird man nach kurzer Zeit schon eines Besseren belehrt. Alle Sprites wurden wirklich witzig in Szene gesetzt, was man vor allem von den beiden Hauptakteuren behaupten kann. Am Ende eines Levels erwartet Euch schließlich das obligatorische Endmonster, das sich besonders durch seine überwältigende Größe auszeichnet. Auffällig ist außerdem, daß die Programmierer sehr viel Zeit in die phantastischen Hintergrundgrafiken investiert haben müssen, denn die Auswahl der Farben ist geradezu brilliant. Musik und Sound sind ebenfalls von aller erster Güte, wummern sie doch in astreiner Klangqualität aus den Boxen.

(om)

GEORGE FOREMAN'S K.O.-BOXING

"I am big. I am bad. And I am the best". Das jedenfalls behauptet George Foreman von sich. Nun können auch Super-NES-Besitzer spielerisch beweisen, ob Amerika's schwarzer Riese recht hat.

Boxen ist eine der Sportarten, an denen sich die Geister scheiden. Praktisch lassen sich zwei Kategorien von Beobachtern feststellen, nämlich Freund und Feind. Ich selbst zähle mich mit Einschränkungen zu den Freunden. Und so war es nicht überraschend, daß man mir dieses Modul auf den Schreibtisch gelegt hat. Kommen wir zum Spiel. Alleine im Wettbewerbsmodus gegen 15 verschiedene Gegner oder zu zweit gegeneinander dürft Ihr die Boxhandschuhe schnüren. Zum Zweispieler-Game braucht man nicht viel sagen, kommen wir also gleich zum Wettbewerb. Hier steht George in der Mitte des Bildschirms mit dem Rücken zu Euch und daran wird sich das ganze Spiel über nichts ändern. Von wegen Beinarbeit oder Rumtänzeln und so, könnt Ihr gleich vergessen. Der George dreht bestenfalls die Hüfte seitlich um den gegnerischen Schlägen auszuweichen. Der Gegner wird, abhängig davon wie weit weg er steht, ganz oder teilweise dargestellt. Das ist doch schon mal ganz mies. Die Steuerung ist leicht erlernbar, wobei die Schlagvielfalt ganz ordentlich ist. Alle Buttons des Joypads sind belegt. Der Kampf selbst läuft ganz ordentlich ab, und für gelungene Kombinationen bekommt man

noch Superschläge zugesprochen, die herrlich viel Wirkung erzielen. Nach jeder Runde wird eine Statistik eingeblendet, aus der man entnehmen kann, wie oft man getroffen wurde. FAZIT: Fast jede Sportart wurde bisher zumindest einmal gut simuliert, lediglich Boxen schläft noch seinen Dornröschenschlaf, daran kann auch GEORGE FOREMAN'S BOXING nichts ändern. Leider!

(rw)



Erst tänzelt George gekonnt herum, dann haut ihn schon der Gegner um.

SNES	JUMP'N'RUN
Besonderheiten - drei Continues - 2-Spieler-Modus	Hersteller Elite Preis ca. DM 100,- Muster von Softgold
85%	80%
75%	80%

SNES	SPORTSIMULATION
Besonderheiten - engl. Anleitung - Paßwortfunktion	Hersteller Aklaim Preis ca. DM 140,- Muster von Top 4
67%	72%
71%	71%

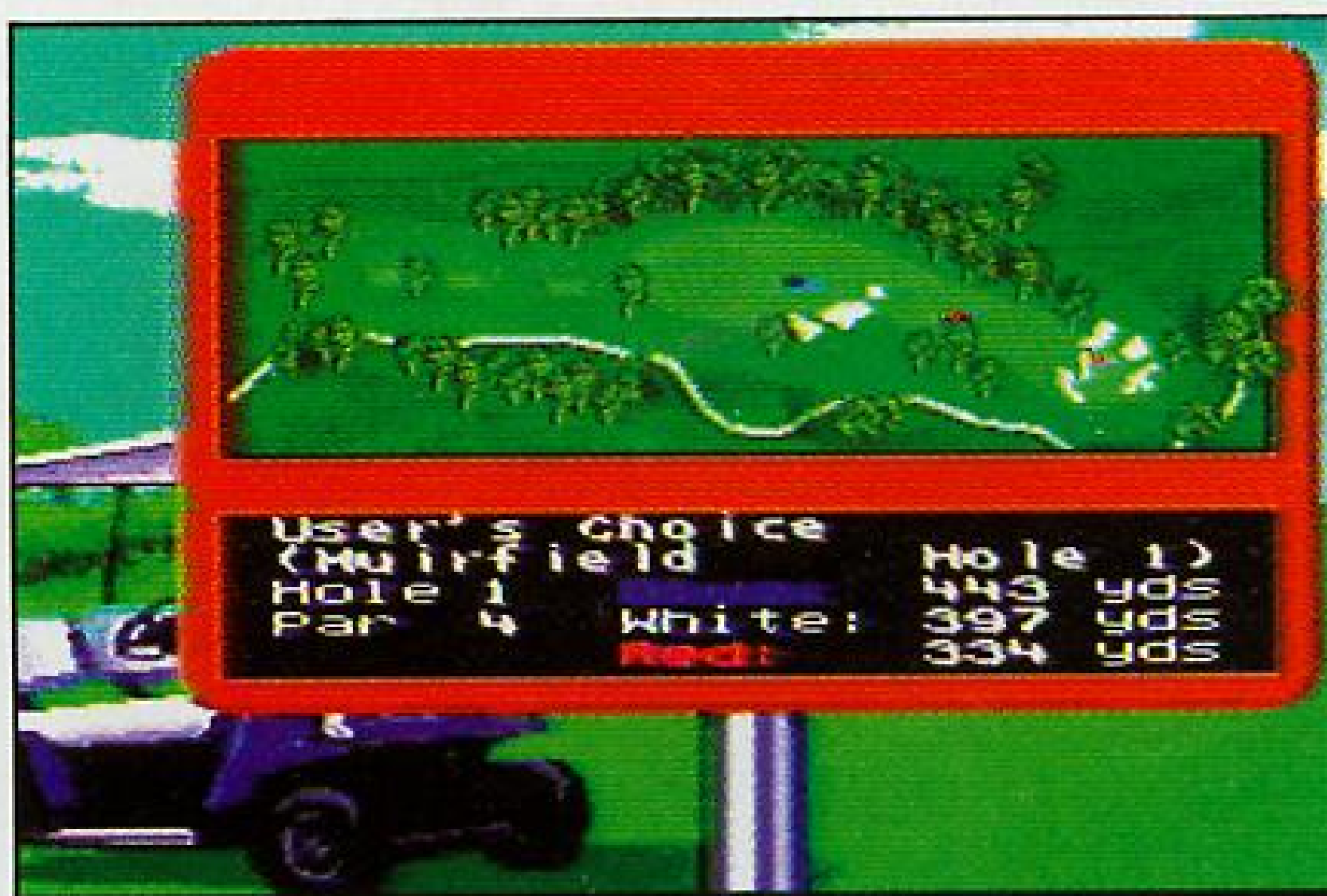
MARIOS MAGIC



JACK NICKLAUS GOLF

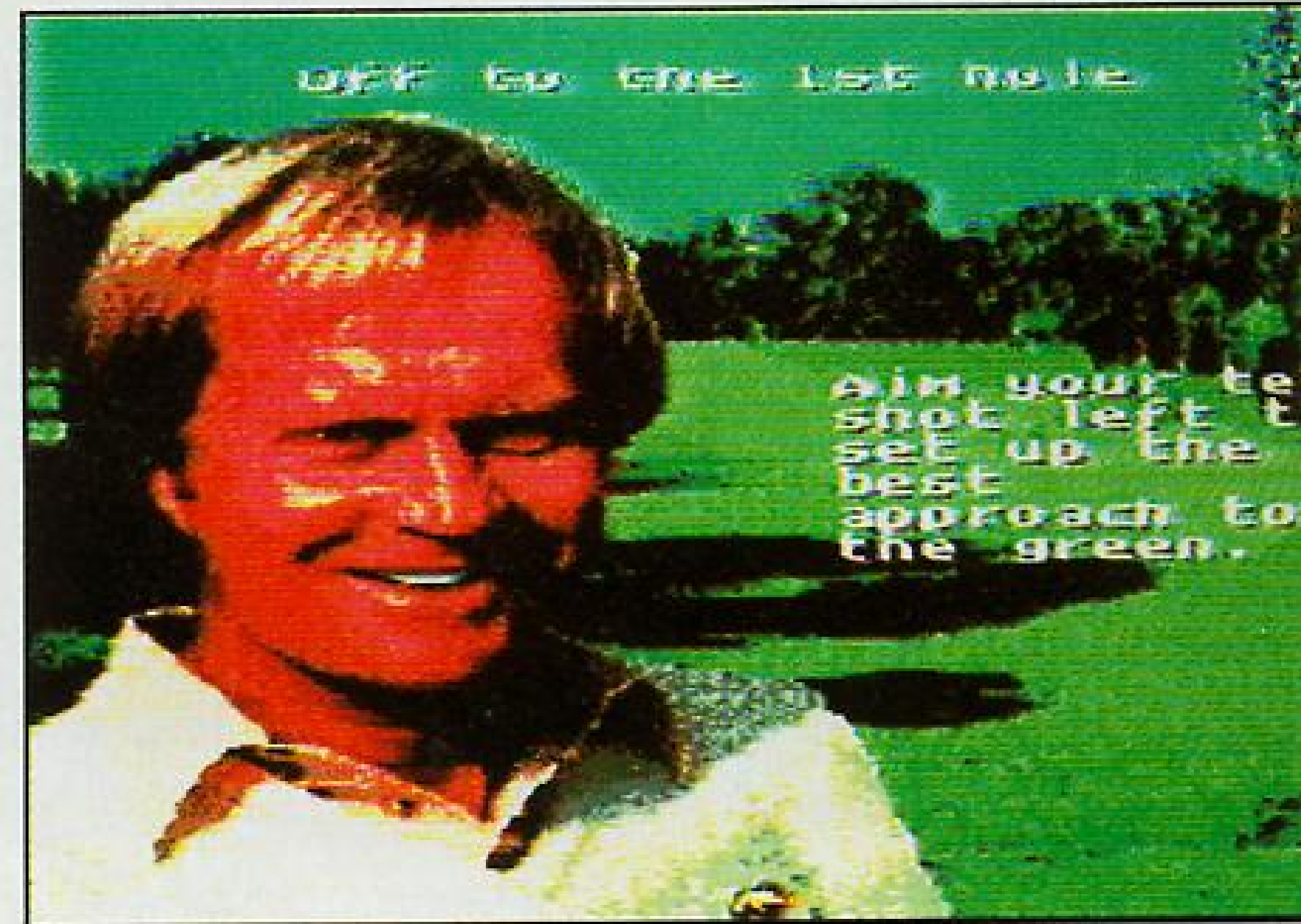
Golf-Simulationen auf dem SNES waren bislang nicht unbedingt Spitzensoftware. Hier bietet sich eine neue Chance, dieses Defizit etwas auszugleichen. Mein Gott, daß man so etwas auf seine alten Testertage noch erleben darf!

Und es wiederholt sich vor jedem Schlag, auf jedem der beiden Golfplätze, bei jedem der insgesamt 36 'Löcher'. Zuerst zieht jemand langsam und genußvoll einen Schieber nach rechts und öffnet somit spannungssteigernd die Sichtluke auf die zunächst briefmarkenähnlichen Grüns. Aber schweiget alle, Ihr Lästermäuler, denn es ist noch nicht zu Ende - die Krönung kommt nämlich noch. Mit dem beklemmenden Gefühl einem göttlichen Schöpfungsakt beizuwohnen sehen wir zu, wie - pflöp, pflöp, pflöp, pflöp - der große Bwana höchstpersönlich lauter digitalisierte Bäumchen in die Landschaft setzt. Und die unendliche Mühe, die er sich gegeben hat, damit auch eines wie das andere aussieht - nein, wie rührt das doch unser hartes Spielerherz. Und dann darf man mit maximal 3 Kumpele bzw. Computergegnern (5 stehen zur Wahl) kleine weiße Bälle durch die Edelrasenprarie dreschen. MUIRFIELD und BEAR'S TRACK heißen die beiden Golfanlagen, die auch gleichzeitig der Landschaftsgärtnerinnung als Testgelände dienen. Beim Einstieg in das Spiel kann man in einer Reihe von Optionen auswählen, welchen Spielmodus man wünscht. Neben den üblichen Trainingsmöglichkeiten kann auch eine Runde über die ganze Distanz einer der beiden Anlagen ausgetragen werden. Zusätzlich besteht die Option, einen eigenen 18-Loch-Kurs zusammenzustellen. Vor jeder Bahn wird auf einer Tafel die Übersicht mit 3 Distanzmarkierungen angeboten. Nach dem



Verschiedene Perspektiven und Optionen geben einen guten Überblick über den Platz, machen das Spiel aber auch nicht zu einem Renner.

Einputten wird die Spielerkarte, sowie ein Statistikschild gezeigt. Während des Spiels kann zusätzlich noch eine Bahnübersicht (Vogelperspektive), der Spielstand, die Kurskonditionen, die Liste der Clubs (Schläger), eine Zeitlupe oder Schlagwiederholung von der Sicht des Zielpunktes angeschaut werden. Der Schlag wird bei JNG mittels eines Kombibalkens am linken Bildrand gesteuert. Dazu muß die B-Taste dreimal gedrückt werden: Ausholen, Krafteinstellung und dann der Ballkontakt. Wird die Taste nur zweimal betätigt, bleibt der Ball liegen, der Schlag zählt aber als ausgeführt. Die Grafik ist eintönig geraten, da reißen auch die Digibäumchen nicht vom Hocker. Der Horizont liegt wie bleiernes Hellblau flach auf dem Rasen. Die Spielbarkeit ist durch den langsamen Bildaufbau und die gewöhnungsbedürftige Steuerung nicht übermäßig. Dummerweise hat



'Wohin der Golfball jetzt wohl fliegt?', hast Du Dich grad entsonnen. Du weißt: nur wenn er richtig liegt, hast Du das Spiel gewonnen.

man sich auch noch gegen einen batteriegestützten Speicher und für ein Paßwortsystem entscheiden. Dies ist nicht gerade Stand der Technik. Und mit 3D ist auch (fast) nix los. FAZIT: Und wieder bleibt nur das Hoffen, daß das nächste Golfspiel endlich mal ein Knüller ist und so richtig Spaß macht. Zum Vergleich: Gegen PGA TOUR GOLF auf dem MEGA DRIVE hat das Teil keine Chance. (re)

SNES	SPORTSIMULATION
Besonderheiten - engl. Anleitung - Paßwortsystem	Hersteller Trade West Preis ca. DM 150,- Muster von Top 4
61%	73%
54%	64%



MARIOS MAGIC



Erst wenn man die verschiedenen Gegner im Ring erledigt hat, dann sollte man sich gut trainiert in den Campaign-Modus wagen.

GOLDEN FIGHTER

Wenn es so etwas wie die Wahl zum 'Wort des Jahres' bei Konsolenspielen gäbe, dann wäre 'Fighter' ein aussichtsreicher Anwärter für den ersten Platz. Außerdem kann man sich nicht des Eindrucks erwehren, daß in Japan so eine Art ALDI für Beat'em up - Programmerroutinen existiert.

Dort haben die Leuten von CULTURE BRAIN neulich Samstags 2 Teile FINAL FIGHT und ein Teil STREET FIGHTER II (beide SNES) eingekauft und mit etwas Zutaten ein 'neues' Spiel ausgeköchelt. Wie gut so ein Süppchen ist, merkt man erst beim Auslöffeln, sprich Austesten. Da diesmal alles in japanischen Zeichen gehalten ist, gilt es erst einmal das Optionsmenü zu knacken. Angesichts der 3 Zeichen von über 40 000, die ich beherrsche, ein klassischer Fall der 'Try-and-Error'- Methode. Hier eine kurze Zusammenfassung: Die ersten beiden anklickbaren Zeilen geben den Einstieg in 'Campaign'- Modus a la FINAL FIGHT aufgeteilt in 1.) manual Mode und 2.) Semiautomatic Mode. Der Unterschied liegt in der Kampfsteuerung bei den Zwischen- und Endgegnern, die bei 1.) von Euch alleine und bei 2.)

vom Computer gesteuert werden. Auch der Einstieg in Level 3 (kurze Version) ist möglich. Die 3. Zeile ermöglicht den Zugang zum STREET FIGHTER II - Modus. Hier muß entweder Euer mit Namen versehener Champion gegen eine vorher festgelegte Reihe von 12 Gegnern antreten oder Ihr steuert jeweils einen Kämpfer in allen Duellen des Turniers. Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad dabei noch variabel und der Kontrahent kann außer dem Computer auch ein Freund (Feind, Verwandter) sein. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Schläge ist dabei recht unterschiedlich und reicht von 17 (!) unter 1./2.) bis zu 6 bei 3). Allenfalls BUDOKAN (MD) bietet hier in der Summe mehr Abwechslung. Campaign-Mode startet Level 1 in Asien und führt dann (Level 2 ff.) in die USA. In seitlicher Ansicht (Horizontalscrol-

ler) klopft Ihr Euch zu dem Levelboss durch. Vereinzelt können Regenerierungstränke eingesammelt werden (Gebrauch mittels Select-Taste). Nach 8 K.O.'s ohne Gegentreffer steht kurzfristig eine Ninja-Magie zur Verfügung, im Zweikampf gegen Obermotze entsprechend nach 8 erfolgreichen Abwehrbewegungen in Folge. In den Endkämpfen ab Level 2 geht es dann in dem ansonsten waffenlosen Kampf mit "Schmetterlingschwertern" bzw. "Bo" zur Sache. 14 bzw. 13 Kampfbewegungen sind dabei zu koordinieren. Und wie läuft das Ganze technisch ab? 'Träge' ist der erste Eindruck, vor allem beim Umdrehen oder Springen ist die Bewegung merklich verzögert, zumal die Zahl der Sprites auch die Kampfgeschwindigkeit beeinträchtigt. Vor allem solltet Ihr tunlichst vermeiden in die Gegner

hineinzulaufen, denn das kostet mangels Rückzugsmöglichkeiten unnötig viel Energie (und Nerven). Unter diese Rubrik fällt auch das Wegfallen der Go!-Zeichen beim Nachladen der nächsten Szene in die CPU-RAM. Dann muß probeweise an den rechten Bildrand gelatscht werden, um zu probieren ob es schon soweit ist oder ob es noch einmal die Waffel voll gibt. Die Grafik ist in etwa vom Range Final Fight, wirkt aber etwas konstruiert und zusammengenagelt. Musik und Sound-FX sind soweit in Ordnung, die Digistimmen kommen noch am Besten raus. Durch den großen Umfang und die zahlreichen Optionen bietet das Modul einiges an Unterhaltung und durch die technischen Ungereimtheiten gleichzeitig einiges an Frust - reine Geschmackssache.

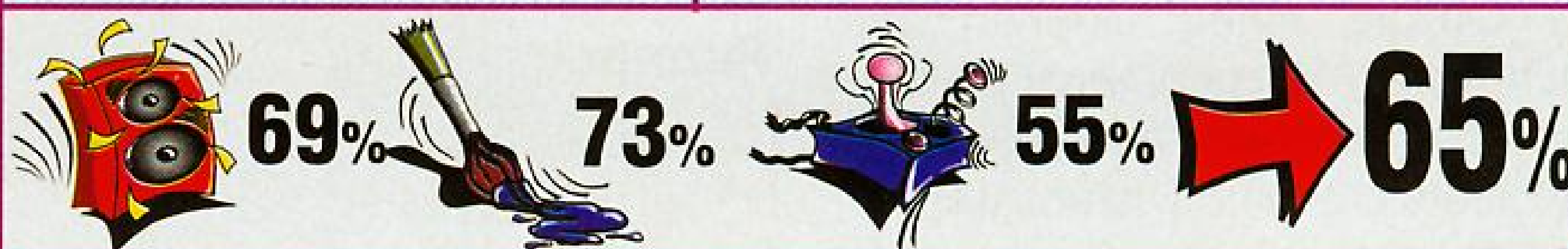
(re)

SNES

Besonderheiten
- japanische Anleitung
- 2-Spieler-Option

BEAT'EM UP

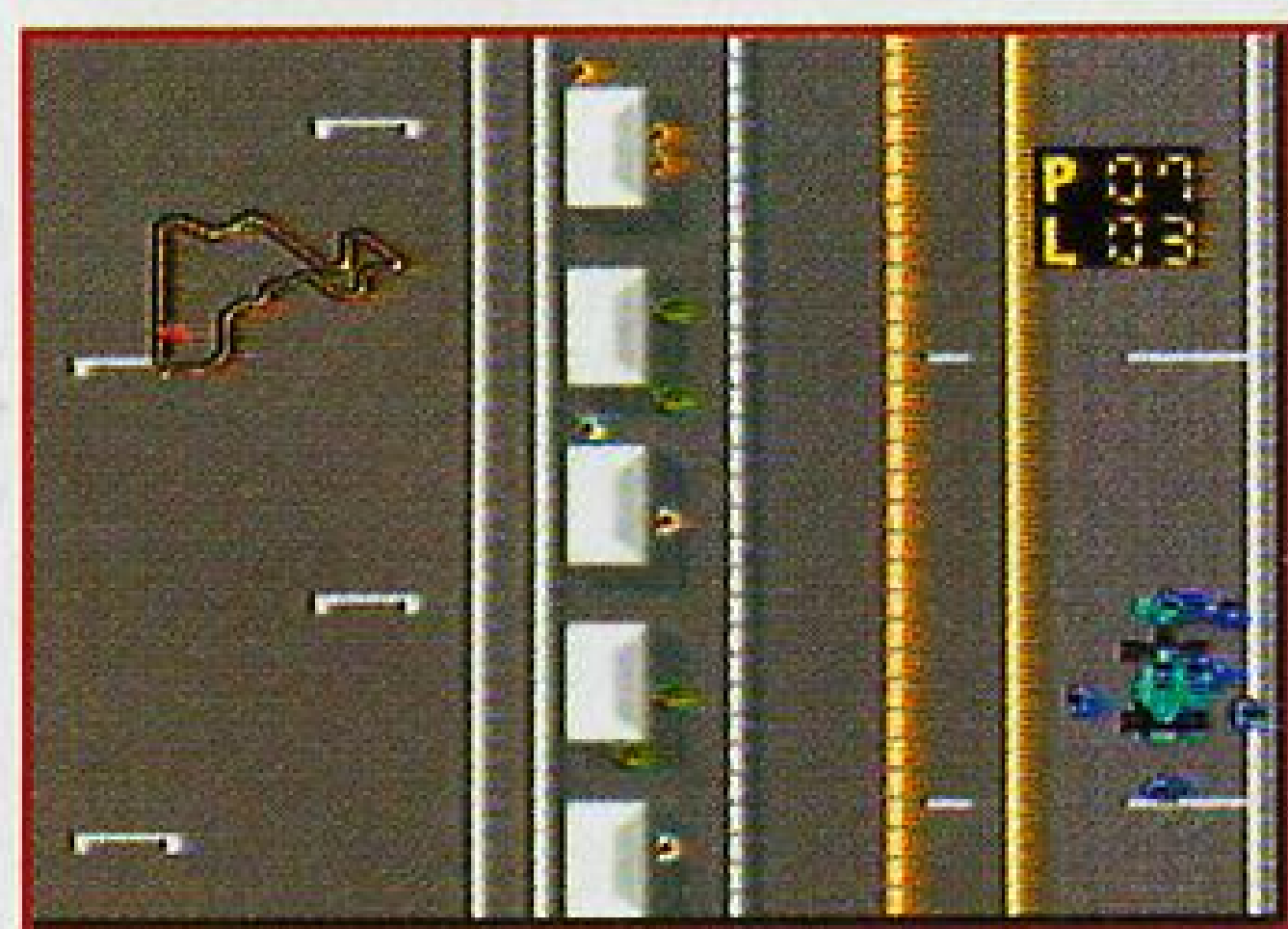
Hersteller Culture Brain **Muster von**
Preis ca. DM 140,- **Top 4**



MARIOS MAGIC

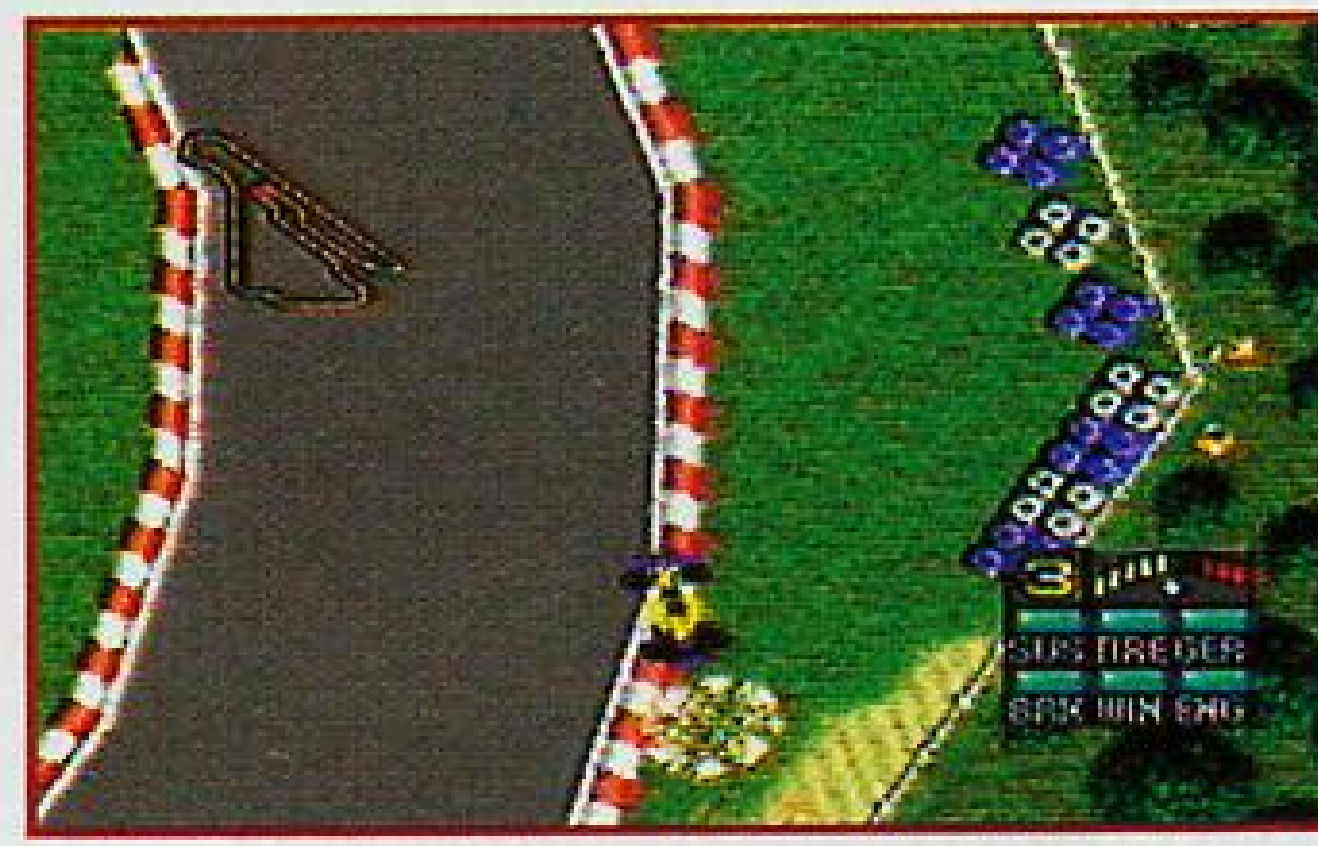


1991 für die PC-ENGINE entwickelt und recht ordentlich gelungen, Anfang 1992 in verbesserter Form für das MEGA DRIVE umgesetzt, präsentiert sich der 'Circus-Rummel' heuer auf NINTENDO's 16-Bit-Kasten.



Rennspiel, das Fahrgefühl also, ist bei dieser Version des F1 CIRCUS zwar ähnlich wie bei den Vorgängern (mit Drehern bei Carambolagen), aber der Fahrspaß bleibt hinter der Konkurrenz doch etwas zurück. Daran ändern auch die (einstellbaren) Wetterkonditionen und Rundenzahlen (9, 18, 37, 75) nichts. Unverständlich ist das Drehen des Untergrundes um ca. 30 Grad, wenn der Wagen über 45 Grad zur Vertikale abschwengt. Dieses Ändern der Perspektive mit kurzem Abbremsen des Spiels hat zumindest bei mir die Spielfreude etwas eingeschränkt. Auch fehlt die kleine Anzeige des weiteren Streckenverlaufes, welche die MD-Version so gut spielbar machte. Dafür wird man von statistischen Tabellen beinahe erschlagen. Grafisch ist das Game gut gemacht, Sound und Musik kann man durch-

Wenn man mit zu hoher Geschwindigkeit um die Kurven fährt, kann man schon mal gefährlich weit nach außen driften.



Damit ist es auf Konsolen das am meisten verbreitete Rennspiel aus der Helikopterperspektive. In Zusammenarbeit mit dem TEAM LOTUS wurden die ohnehin schon üppigen Optionen zu einer wahren Bastelorgie ausgebaut. Fast hat man Angst, das eigentliche Rennen nicht mehr zu finden. Ist dies dann nach Auswahl des Teams, einer der 20 Rennstrecken, dem Zusammensetzen des Wagens (46 Möglichkeiten der Einstellung) schließlich dann doch gelungen, kann man im Grand-Prix- oder im Herausforderungs-Modus seine Runden drehen. Dabei kann die Strecke zur Übung beliebig oft abgenudelt werden. Auch diesmal ist die Qualifikation auf einen der

Startplätze im Rennen mit Straß verbunden, denn es gilt zunächst einmal, sich per Qualifikation ins Starterfeld hineinzukämpfen. Es gehen in diesem Zusammenhang Gerüchte um, daß Leute einfach ihr Joypad beim Zahnarzt abgegeben haben, um die für Überkronungen notwendigen Abdrücke abzunehmen. Das wichtigste beim

aus auch eine Weile anhören, ohne Langzeitschäden befürchten zu müssen. Die Batterie speichert die Spielstände benutzerfreundlich ab. Bei dem Versuch, technisch noch eins draufzusetzen wurde leider der Spieler vergessen, der an dem Spiel ja schließlich trotz allem noch Gefallen finden sollte.

(re)

SNES

Besonderheiten

- Schwierigkeit einstellbar
- Batteriespeicher

SIMULATION

Hersteller Nichibutsu
Preis ca. DM 130,-

Muster von
Top 4



SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Video LCD Spielhits

SUPERVISION

und

GAME MASTER

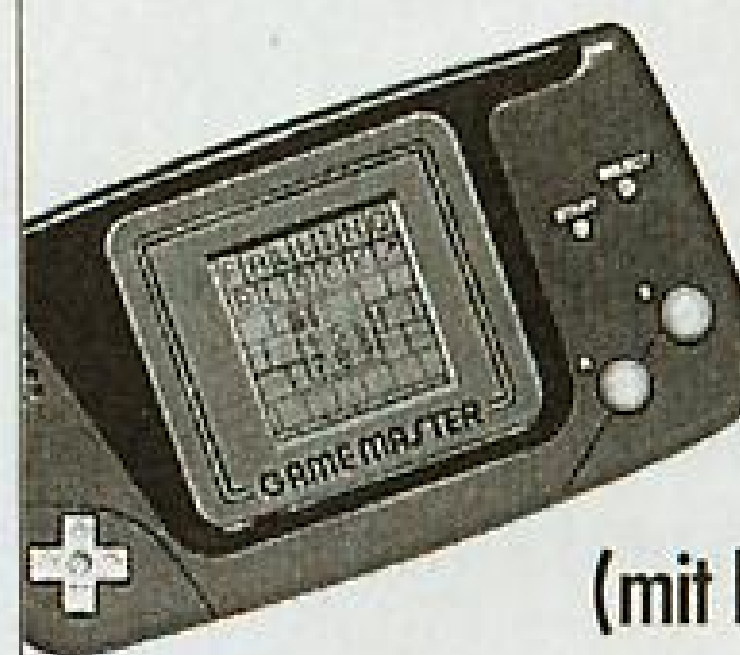
mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CHRYSTBALL Modul)

-BlockBuster	SV100/01	34.90DM
-HashBlocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV100/05	34.90DM
-P52SeaBattle	SV100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	34.90DM
-Ssnake	SV100/09	34.90DM
-Alien	SV100/10	39.90DM
-HeroKid	SV100/11	34.90DM
-MahJongg	SV100/12	34.90DM
-ChallengerTank	SV100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV100/14	34.90DM
-ProTennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	34.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	39.90DM
-HoneyBee	SV100/18	34.90DM
-OlympicTrials	SV100/19	34.90DM
-MattaBlatta	SV100/20	39.90DM
-GrandPrix	SV100/21	39.90DM
-SuperBlock	SV100/22	34.90DM
-BrainPower	SV100/23	34.90DM
-2in1(EaglePlan+HashBlock)	SV100/24	34.90DM
-JaguarBomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV100/26	39.90DM
-HappyRace	SV100/27	39.90DM
-SuperPang	SV100/28	39.90DM
-GalacticCrusader	SV100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
-FinalCombat	SV100/31	39.90DM
-PenguinHideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-SoccerChampion	SV100/34	34.90DM
-HappyPair	SV100/35	a.A.
-JohnAdventure	SV100/36	a.A.
-PoPoTeam	SV100/37	a.A.
-ChineseCheckers	SV100/38	a.A.
-Magincross	SV100/39	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.



MARIOS MAGIC

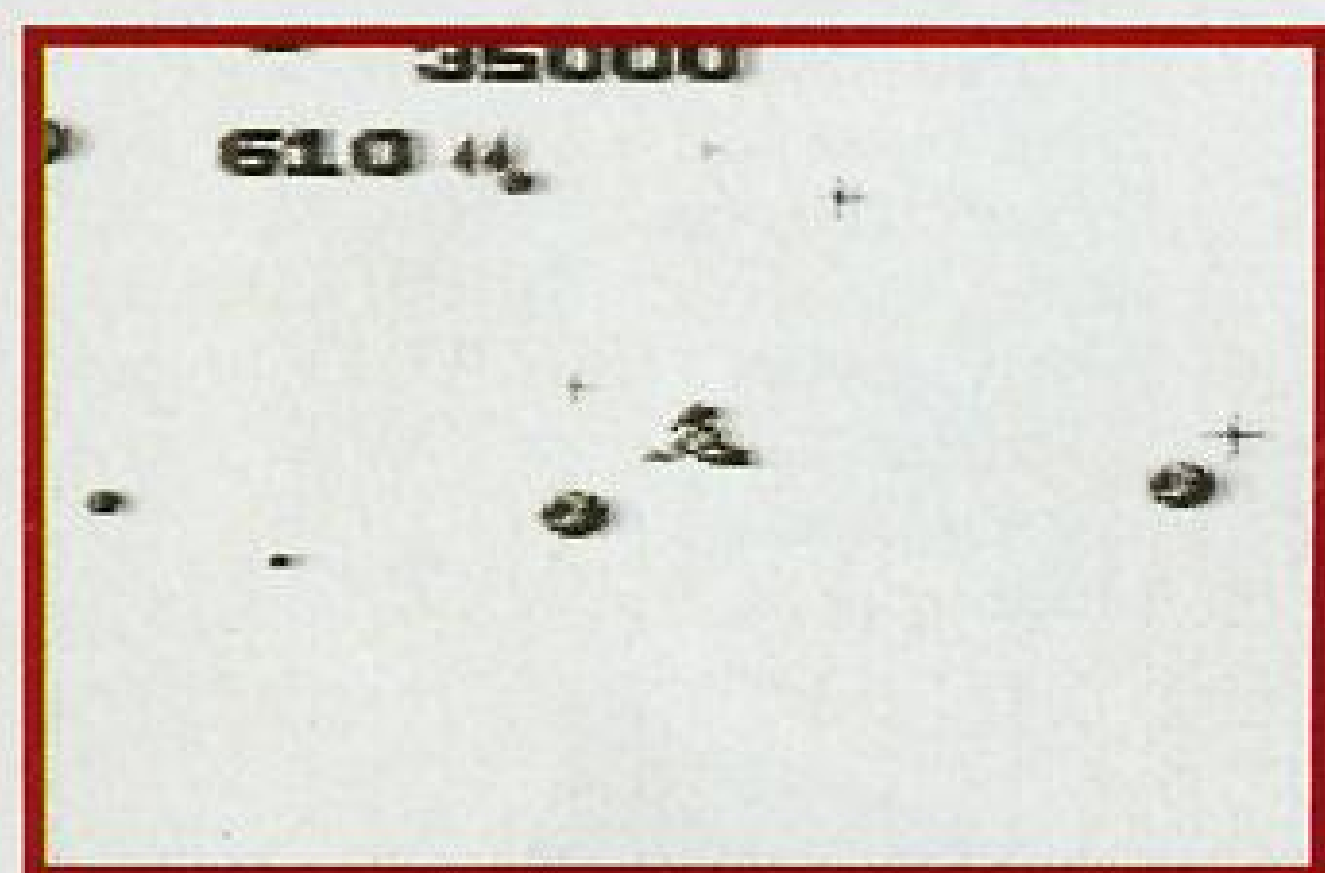
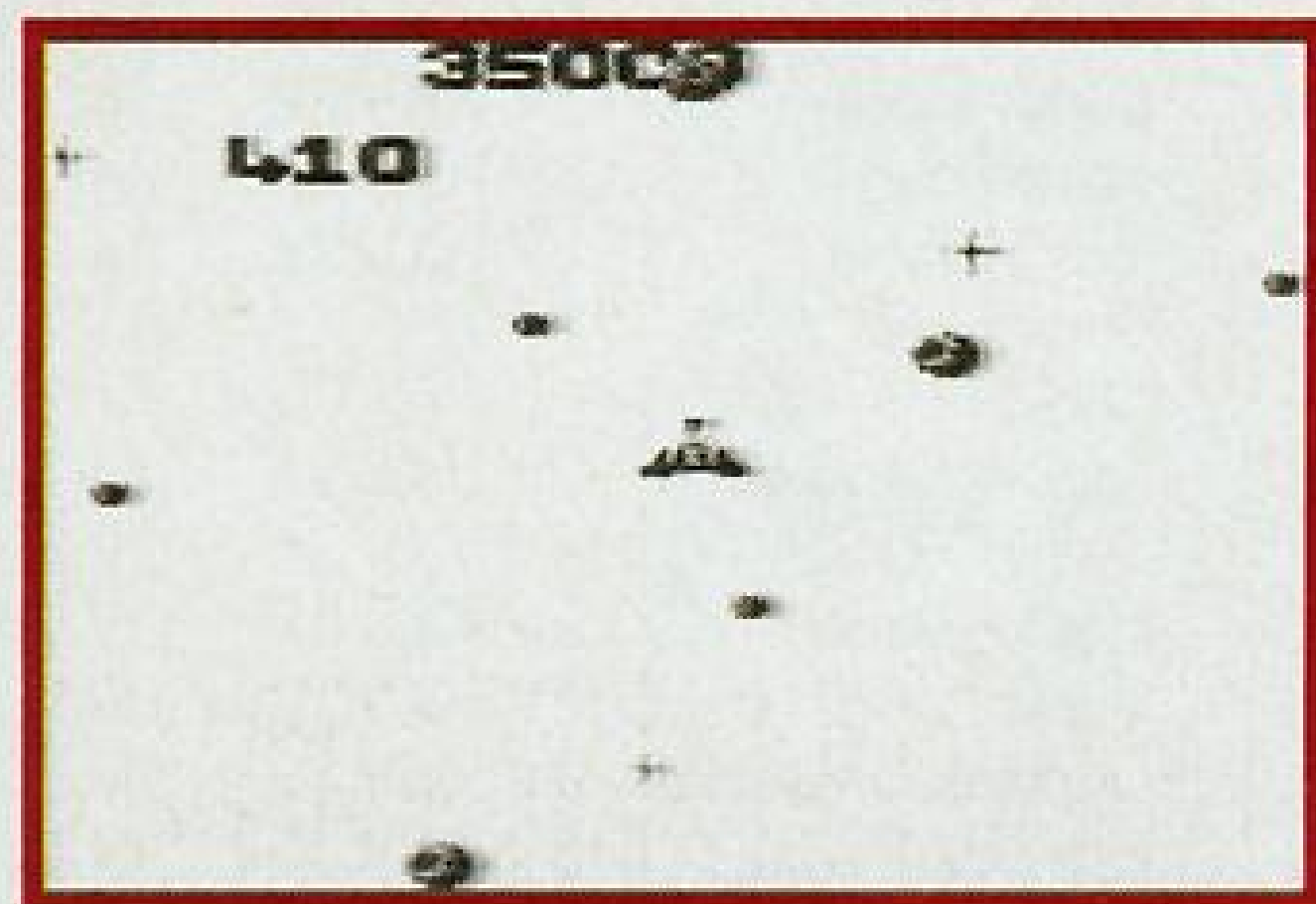
ASTEROIDS

Eines meiner ersten Lieblingsspiele zu Beginn der 80'er (neben PAC Man) setzt nun die Reihe der Klassikerwiederveröffentlichungen auf dem Gameboy fort. Accolade kümmerte sich um die originalgetreue Adaption.

In diesem Shoot 'em Up geht es wirklich unter dem Motto "Auf alles schießen, was sich bewegt" zur Sache, denn an Extras oder sonstige Feinheiten wurde am Ende der 70'er noch nicht gedacht, als Atari nach Pong mit Asteroids seinen Riesenerfolg fortsetzen konnte. Eine belanglose Hintergrundgeschichte gibt es so glücklicherweise auch nicht zu erzählen, die dem Spiel irgendeinen tieferen Sinn geben will. Man findet sich mit

Meteoriten zerbröseln. Größere Meteoriten zerbrechen leider in mehrere Teile, lediglich winzige Gesteinsbrocken lassen sich mit einem Schuß vernichten. Dies macht man natürlich solange, bis der Bildschirm abgeräumt ist. Falls man allzusehr in Bedrängnis geraten sollte, kann man auf eine Wunderwaffe zurückgreifen, die mit dem A-Button aktiviert wird. Man wird dadurch per Zufallsgenerator an irgendeine andere Stelle auf dem Bildschirm versetzt, die jedoch nicht unbedingt ruhiger sein muß. Soweit bietet dieses Spiel alles, was auch den Klassiker auszeichnete, jedoch heute nicht mehr ganz zeitgemäß ist. Monotone Grafik und dumpfe Soundeffekte, so muß das heutige Urteil lauten. Was jedoch Asteroids heute auch interessant macht, ist die Game-link-Möglichkeit. Zu zweit kann man entweder zusammen im Team antreten oder sich gegenseitig im Head-To-Head-Modus um die Punkte streiten. Diese Möglichkeit sorgte sogar dafür, daß ein eingefleischter Asteroids-Feind zu ausdauernden Spielepartien gegen mich antrat. Wenn die Grafik auch ein bißchen arg einfältig aussehen mag, ein gewisser Reiz ist Asteroids nicht abzuspüren, was nicht zuletzt auf das einfache Gameplay zurückzuführen ist. Alle Klassikerfans dürften an diesem Spiel sowieso nicht vorbei kommen, und Neueinsteiger können mit Asteroids für den GAMEBOY auch einmal in die Pionierzeiten der Computerspiele hineinschnuppern.

(hi)



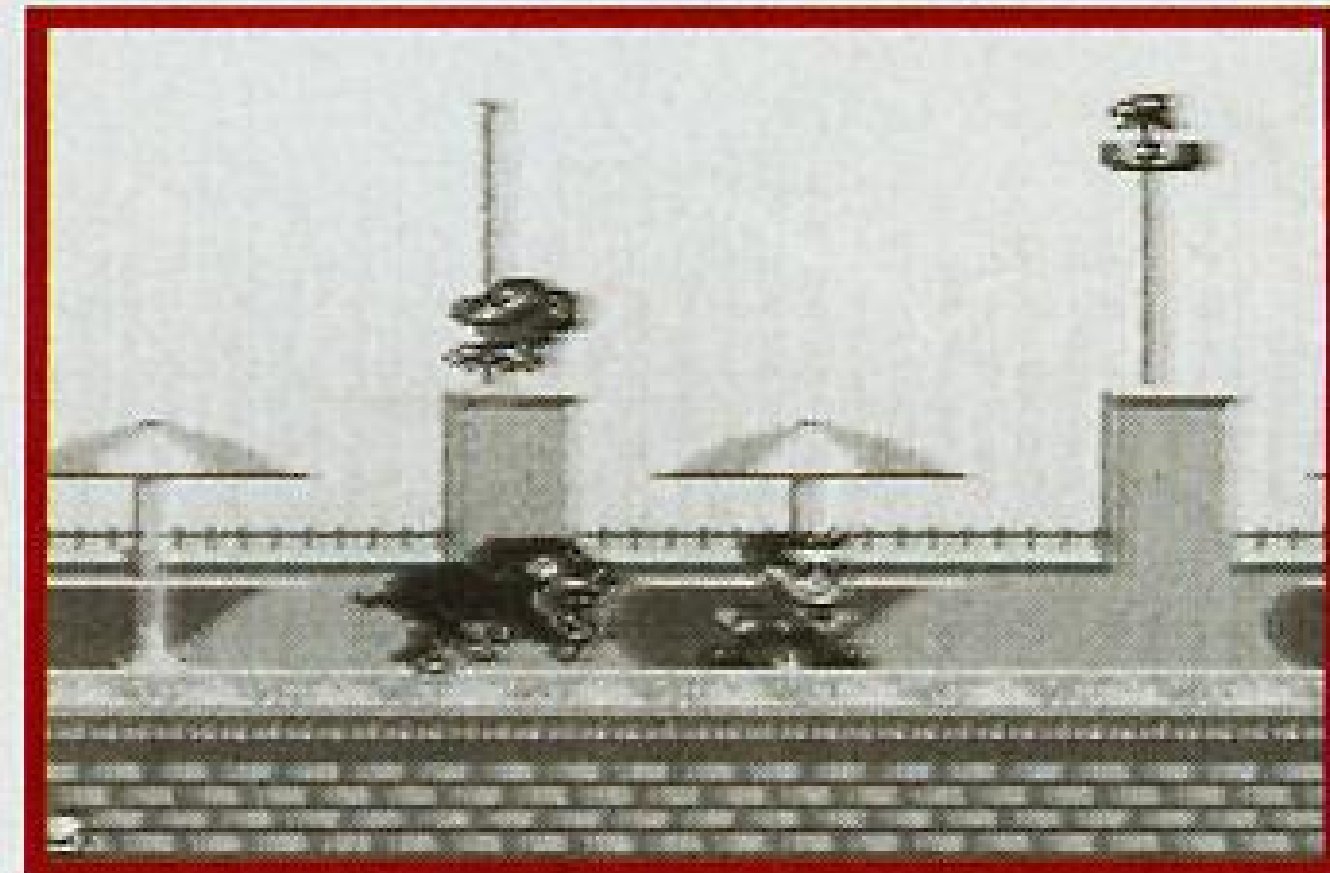
Ein Spiel aus grauer Computer-Vorzeit, aber immer noch durchaus reizvoll.

seinem Raumschiff irgendwo in der Galaxie wieder, dummerweise herrscht genau an diesem Ort auch noch ein Asteroidensturm. Per Steuerkreuz kann man nun sein, in der Regel feststehendes, Schiff drehen und mit gezielten Lasersalven die anfliegenden

HUDSON HAWK

Nach längerer Künstlerpause begibt sich Meisterdieb und (Kino-) Kassengespenst Hudson Hawk, alias Bruce Willis, nun auch auf dem Gameboy in die Spieleszene, nachdem er im Auftrag von OCEAN schon auf dem Amiga eine ausgezeichnete und auf dem C64 ein unerreicht schlechte Vorstellung bot.

Als ehemaliger Handtaschen-dieb hat man in Hudson Hawk die Aufgabe, nach bestandener Umschulung zum Fassadenkletterer, einen Auftrag von den Mayflowers auszuführen. Er muß zwei unbezahlbare Meisterwerke von Leonardo da Vinci klauen, von denen sich eines im schwer bewachten Rutherford-schen Auktionshaus befindet, während sich das andere in den heiligen Hallen des Vatikans befin-



Hudson wie er lebt und lebt. Immer in Gefahr und immer mit einem Bein im Gefängnis.

det. Zum einen rettet man dadurch einen Freund, der entführt wurde, zum anderen bewahrt man die ganze Welt vor dem finanziellen Ruin. Die Programmierer von Sony haben sich bei der Umsetzung klugerweise an die gute Amiga-Version gehalten, die fast perfekt für den

Gameboy adaptiert wurde und so eine hervorragende Figur macht. In einem abwechslungsreichen Jump and Run steuert man die entzückend animierte Hauptfigur, deren Ähnlichkeiten zu Bruce Willis sich allerdings in Grenzen hält, durch grafisch detaillierte und liebevoll gestaltete Hintergründe. Dabei wurde an genügend spielerische Abwechslung gedacht, so daß sich das Gameplay sehr interessant gestaltet. Teilweise muß man Kisten an die richtige Stelle schieben, um bestimmte Stellen zu Erreichen. Oder man muß Schalter mit einem gezielten Wurf ausschalten, um die äußerst gefährlichen Rotoren in den Stillstand zu versetzen. Dem Alarmsystem kann man auch nur durch gezielte Sprünge ausweichen, während man der Videoüberwachung ohne Rücksprache mit dem Manager auch keine Fotografien erlauben sollte. Bestimmte Elemente mußten allerdings für den Gameboy geändert werden. So sind die Flammenwerfer in den Korridoren durch Speere ersetzt worden, was aufgrund der möglichen schlechten grafischen Abhebung der Flammen vom Hintergrund gemacht wurde. Insgesamt kann man den Programmierern nur ein Kompliment machen. Die Steuerung mit dem Joypad erweist sich im Vergleich zur Amiga-Version sogar als spielerfreundlicher. Wem die Amiga-Version gefallen hat, der kann sich auch bedenkenlos die Gameboy-Version zulegen.

(hi)

GAME BOY	SHOOT'EM UP
Besonderheiten - Originalgetreue Umsetzung des '79er Klassikers	Hersteller Accolade Muster von PC Computercenter Preis ca. DM 80,-
40%	45%
52%	

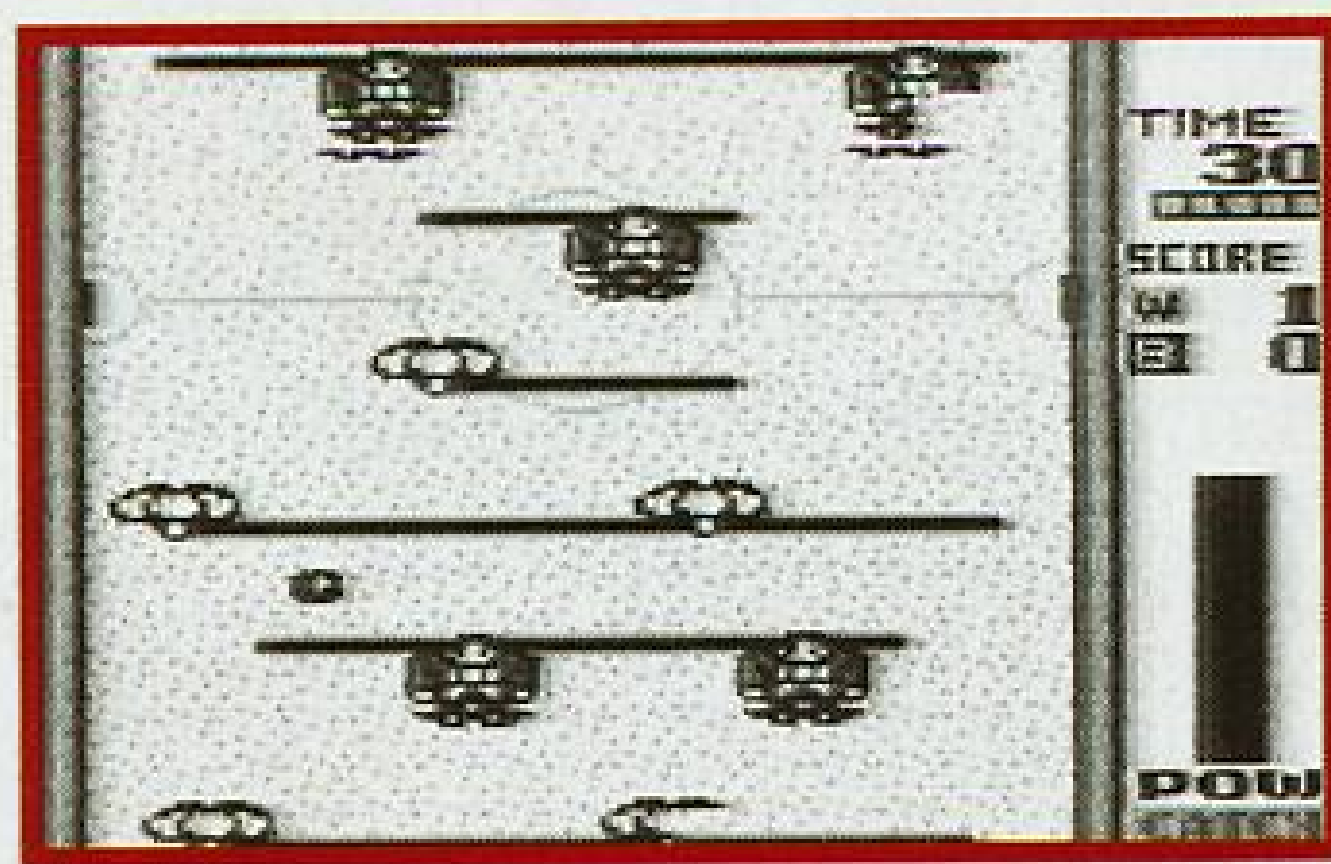
GAME BOY	JUMP'N'RUN
Besonderheiten - gelungene Umsetzung der Amiga-Version	Hersteller Sony Muster von PC Computercenter Preis ca. DM 80,-
70%	75%
76%	



MAGNETIC SOCCER

Daß eine actiongeladene Partie "Kicker" ebenso spannend und unterhaltsam, wie ein Schlagerspiel der Fußballbundesliga sein kann, haben die letzten Deutschen Meisterschaften im Tischfußball wieder einmal deutlich bewiesen.

Da sich diese Sportart für untalentierte Fußballspieler immer größerer Beliebtheit erfreut, muß schon eine ganze Menge Zeit investiert werden, um endlich einmal das Spielfeld betreten (in die Hand nehmen?) zu dürfen. Ist man dann endlich an der Reihe fehlt meist das nötige Kleingeld und die Warterei beginnt von Neuem. Eine entsetzliche Geduldsprobe, die nun endlich ihr Ende gefunden hat. Dank "Magne-



Keine leichte Aufgabe, den guten alten Tischfußball auf den Game Boy umzusetzen.

tic Soccer" sind nur ein Gameboy und vielleicht ein Adapterkabel notwendig, um richtig aufspielen zu können.

Zunächst solltet Ihr das Trainingslager in Anspruch nehmen, um ein Gefühl für den Ball, den Belag und

vor allem die Steuerung zu bekommen. Das Schießen sollte dabei nicht das Problem darstellen, sondern vielmehr das elegante Stoppen. Um diese wirkungsvolle Technik jedoch völlig zu beherrschen, sind schon einige Trainingseinheiten fällig, denn schließlich muß der Ball genau zum richtigen Zeitpunkt erwischt werden. Habt Ihr dann die weiße Korkkugel unter Kontrolle, so könnt Ihr versuchen, die gegnerische Verteidigung mit geschickten Antäuschungsmanövern auszutricksen. Wie im richtigen Leben, gelingt dies aber nur den Profis...

Die verschiedenen Beläge können das Spielgeschehen wesentlich beeinflussen. Auf hartem Kunststoff rollt der Ball angenehm ruhig, was man vom bremsenden Rasen nicht behaupten kann. Spielt man jedoch auf "Ice", so kann man sich auf eine fröhliche Bolzpartie gefaßt machen, da ein planmäßiges Spiel kaum noch möglich ist.

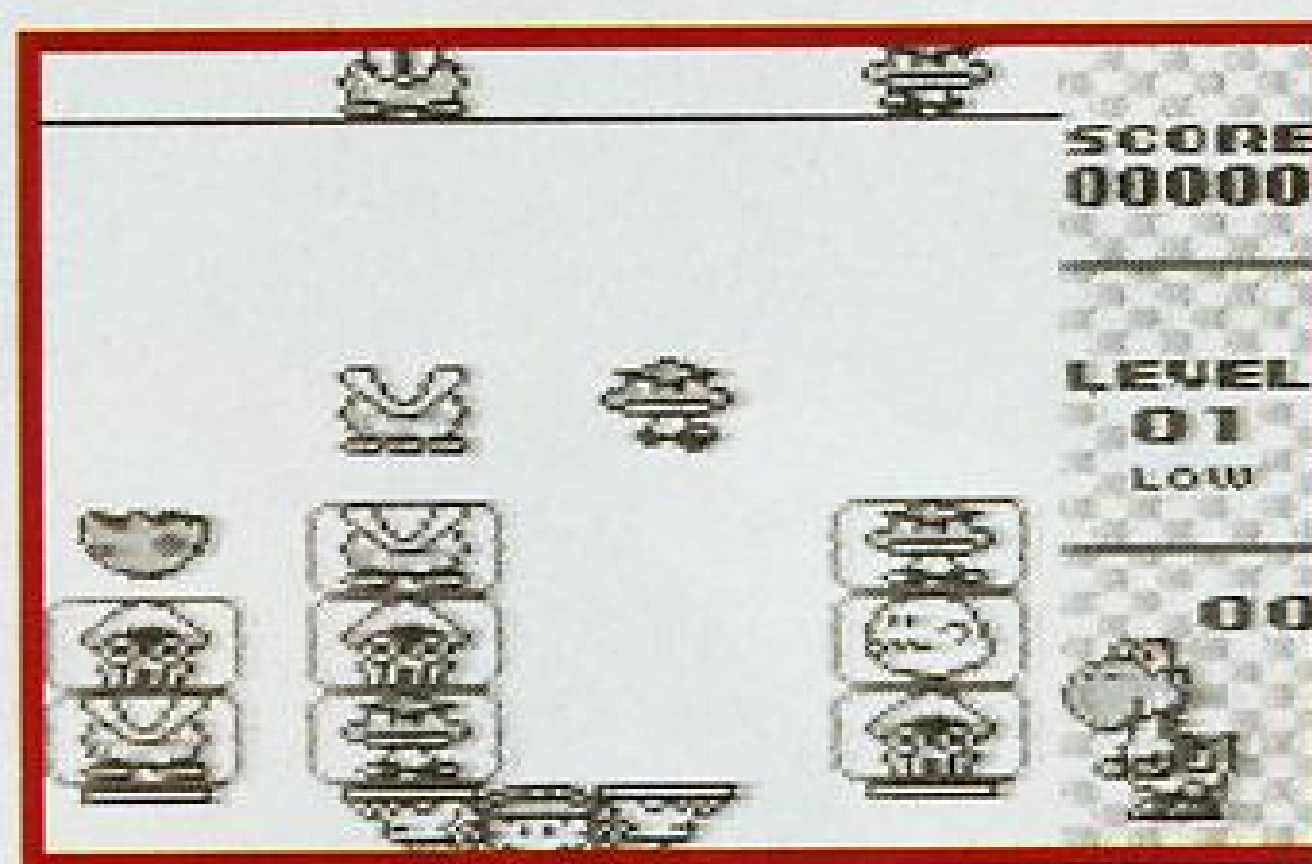
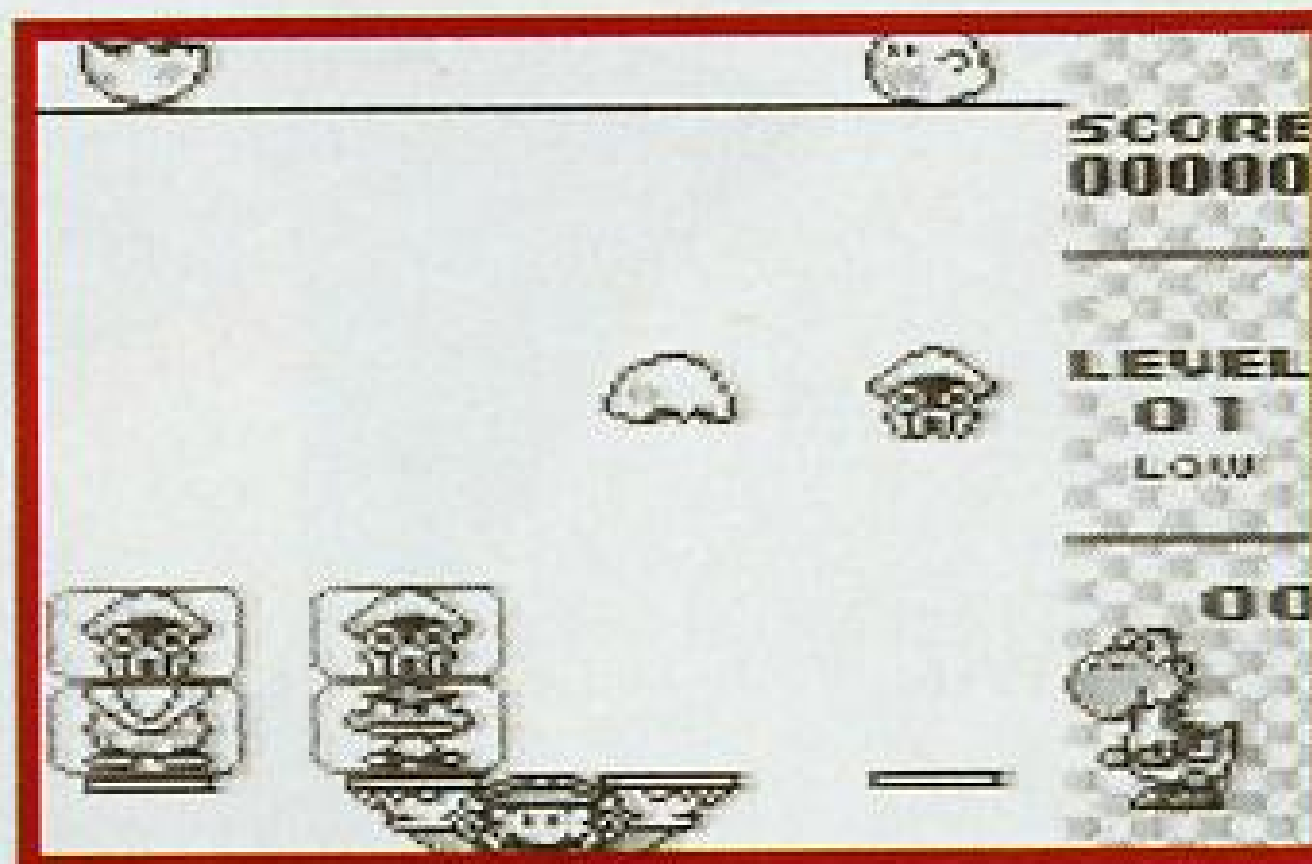
Grafik und Sound halten sich gezwungenermaßen in Grenzen, was aber auch seine Vorteile hat. Selbst wenn der Ball mit einem Affentempo über den Bildschirm saust, verwischt das LCD-Display kaum und die Übersicht bleibt erhalten. Die Musik hätte jedoch etwas netter ausfallen können, erzeugt sie doch bei einem spannenden Spiel eher Aggressionen als eine lockere Atmosphäre.

(om)

YOSHI

Wurde ihm in der "Super Mario World" nur eine kleine Nebenrolle zugedacht, so wartet jetzt schon das große Geschäft auf ihn. Die Rede ist selbstverständlich von "Yoshi", dem niedlichen Dinosaurier.

Bei "Yoshi" handelt es sich jedoch nicht um einen weiteren Jump'n`Run-Knaller, sondern um ein astreines Denkspiel mit nicht zu verleugnenden "Hatriis"-Einflüssen. Die Hintergrundgeschichte ist relativ einfallslos. "Yoshi" ist in einem überdimensionalen Ei eingesperrt worden und nun ist es Marios ehrenvolle Aufgabe, seinen neugewonnen Freund aus diesem abscheulichen Gefängnis zu



Wenn man nicht aufpaßt ... "dann kriegt der Yoshi eins auf sein Dino-Goschi."

befreien. Damit dies nicht zu eintönig wird, treten noch weitere Bekannte, wie "Little Goomba" und "Bloober", in Erscheinung.

Nachdem Ihr Euch für den entsprechenden Spielmodus entschieden habt, könnt Ihr Euch zu

zweit an die Rettung des Urtieres machen. Im A-Modus gilt es, möglichst viele Punkte abzugreifen und im B-Modus zählen lediglich die erreichten Level. Für Abwechslung ist aber auch durch die verschiedenen Schwierig- und Geschwindigkeitsstufen gesorgt, die sogar geübte Denkspieler ins Schwitzen bringen können.

Das Spielgeschehen sieht auf dem ersten Blick einfacher aus, als es eigentlich ist. Wie bei "Hatriis" fallen unterschiedliche Bösewichter auf vier Tablets herunter, die durch Marios Hilfe ausgetauscht werden können. Prallen zwei Untiere der gleichen Spezies aufeinander, so eliminieren sie sich in einem Atemzug. Diese Aktionen geben zwar nützliche Punkte, jedoch ist damit das Ziel des Spiels immer noch nicht erreicht, denn schließlich muß ja Yoshi befreit werden. Aus diesem Grund müssen die Unter- und Oberhäften der zahlreichen Eier zusammengesetzt werden. Ein gewaltiger Punktebonus ist Euch sicher!

Obwohl die Monster wirklich schön gezeichnet wurden, ist "Yoshi" in Sachen Grafik kein besonderer Leckerbissen. Kein Wunder, denn auf stimmungsvolle Zwischengrafiken und einen speziellen Hintergrund wurde kaum Wert gelegt. Trotzdem handelt es sich bei "Yoshi" um ein kniffliges Denkspiel, das lange Zeit motivieren kann.

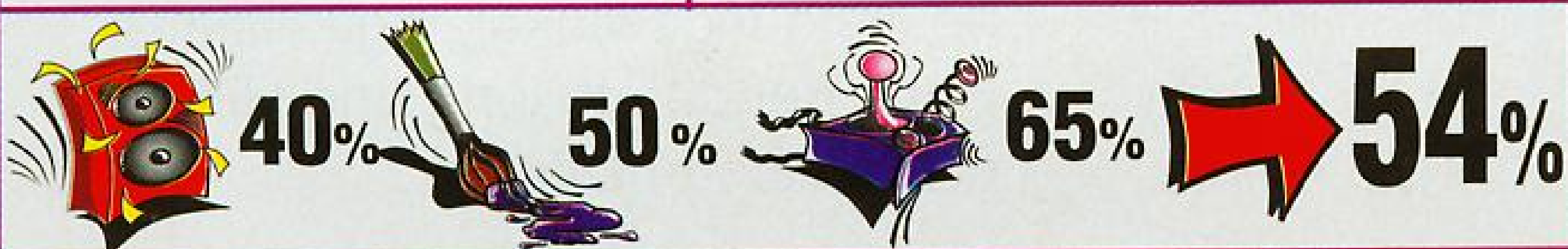
(om)

GAME BOY

Besonderheiten
- 2-Spieler-Modus

SPORTSPIEL

Hersteller Nintendo **Muster von**
Preis ca. DM 50,- **PC Computercenter**



GAME BOY

Besonderheiten
- 2-Spieler-Modus

DENKSPIEL

Hersteller Nintendo **Muster von**
Preis ca. DM 50,- **PC Computercenter**





Super SONIC

Ende der Kopiersicherheit

Als größter Trumpf der Konsolensoftwareindustrie galt bisher die Tatsache, daß die Module eigentlich nicht in der herkömmlichen Art und Weise zu kopieren waren. Jeder der ein solches Spiel sein eigen nennen wollte, der mußte es sich dann auch kaufen. Eine Raubkopierszene wie auf dem Computersektor war bis dato für Konsolen nahezu unbekannt. Doch nun kommen aus Taiwan und Hongkong die ersten Kopiersysteme auf den Markt. In dieser Ausgabe von Super Sonic findet Ihr einen ersten Erfahrungsbericht mit diesen neuen Maschinen, wobei wir uns eine moralische und wirtschaftliche Beurteilung ersparen.

Ansonsten haben wir wieder jede Menge der neuesten Titel für alle Sega-Konsolen ausgiebig für Euch durchleuchtet und einem detaillierten Test unterzogen.

Und um die Vorfreude schon einmal ein wenig anzuheizen, können wir Euch bereits für die nächste Ausgabe den Test zu Sonic 2 versprechen.

In diesem Sinne: Keep on running.

Bis zur nächsten Ausgabe

Euer Thorsten

Drei neue Game Gear Module im Test

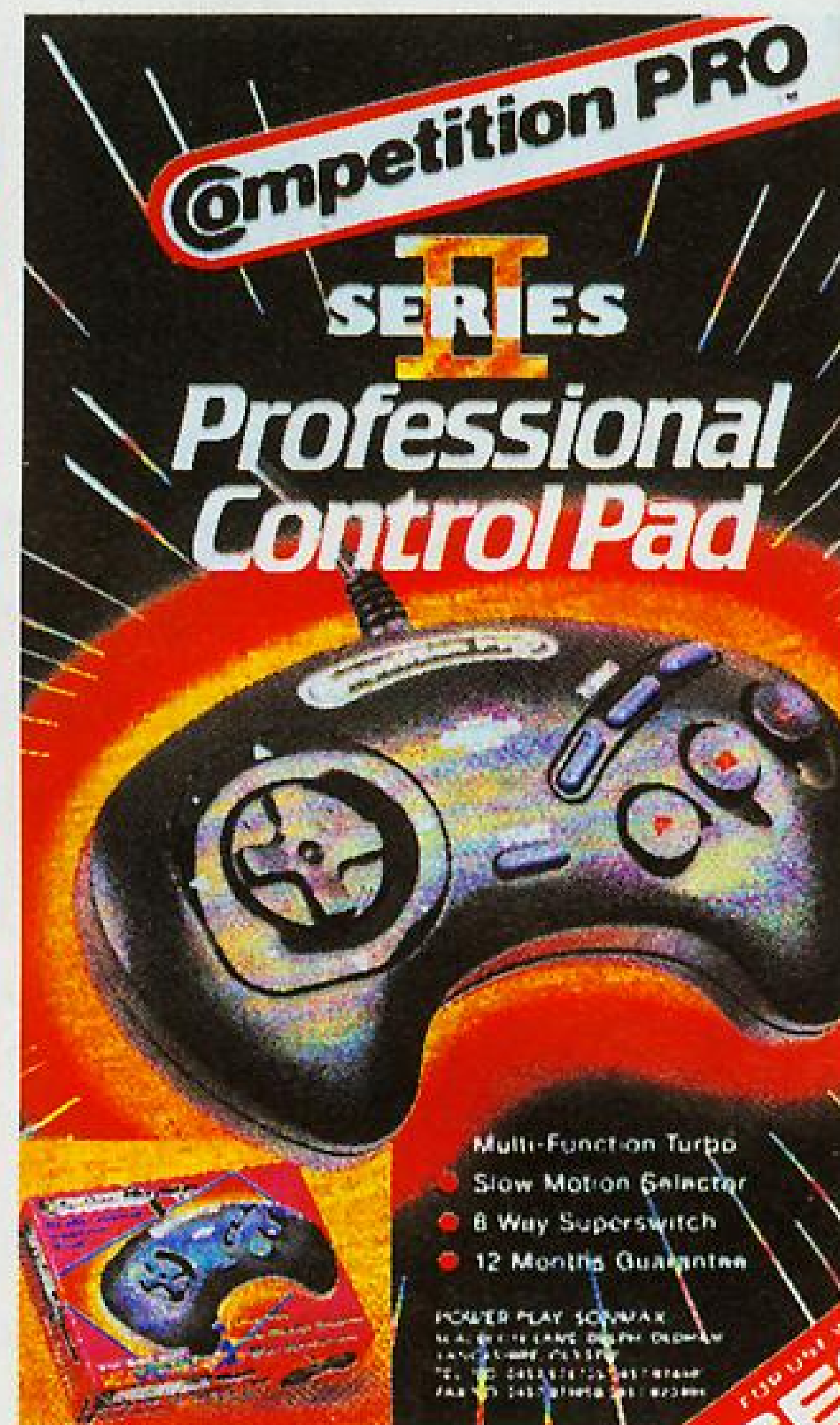
Für unsere nächste Ausgabe, die Nummer 01/93 haben wir bereits folgende Module für den Game Gear im Test: "Super Space Invaders", der Klassiker (zum ersten Mal 1979 veröffentlicht) in neuem Gewand. Schnell und farbenprächtig geht es auf die Jagd nach den Ausserirdischen, die sich mit bedrohlicher Geschwindigkeit monoton der eigenen Basis nähern.

Für die Puzzle-Freunde unter Euch, testen wir schon einmal "Klax", eine der ultimativsten Herausforderungen für Rubiks Neffen.

Und als dritten im Bunde haben wir "Marble Madness", daß Spiel um die rollende Kugel. Nur mit Geschick und viel Übung gelingt es, den richtigen Weg zu finden. (ts)



Fremdanbieter



Competition PRO bringt mit seiner Serie 2 ein Joypad für das Mega Drive auf den Markt, welches mit den selben Features aufwarten kann, wie die Original Pads. Zusätzlich haben alle Funktionsknöpfe noch einen Turbo-Zusatzschalter dazubekommen, welcher, sofern von der Software unterstützt, noch einen Gang zuschaltet. Der Preisvorteil gegenüber dem Originalpad wird bei ca. 15% liegen. (ts)

Mega Driven

Aus dem Hause US Gold kommt die erste ernstzunehmende Golfsimulation für das Mega Drive. Driven und Putten kann man ab Dezember 1992 auf vier der 18 härtesten Golfkurse dieser Welt.

Als verbesserte Mastersystem-Version wurden für das Mega Drive

eine ganze Reihe zusätzlicher

Features eingefügt: Real-

Time-Wiedergabe, digitalisierte

Sprache, variable

Schlägerhaltung, verschiedene

Neigungswinkel, digitalisierte

Personendarstellung und Hilfe vom

persönlichen Caddie. (ts)

MEGA

REVOLUTION

Module lassen sich auf Disk kopieren!

MEGA

REVOLUTION

Die letzte Bastion wird nun auch noch von Freaks gestürmt werden. Mit dem Mega-Drive-Zusatzgerät stehen SEGA schwere Zeiten ins Haus, denn auf zwei 3,5 Zoll-Disks lassen sich problemlos Spielmodule kopieren.



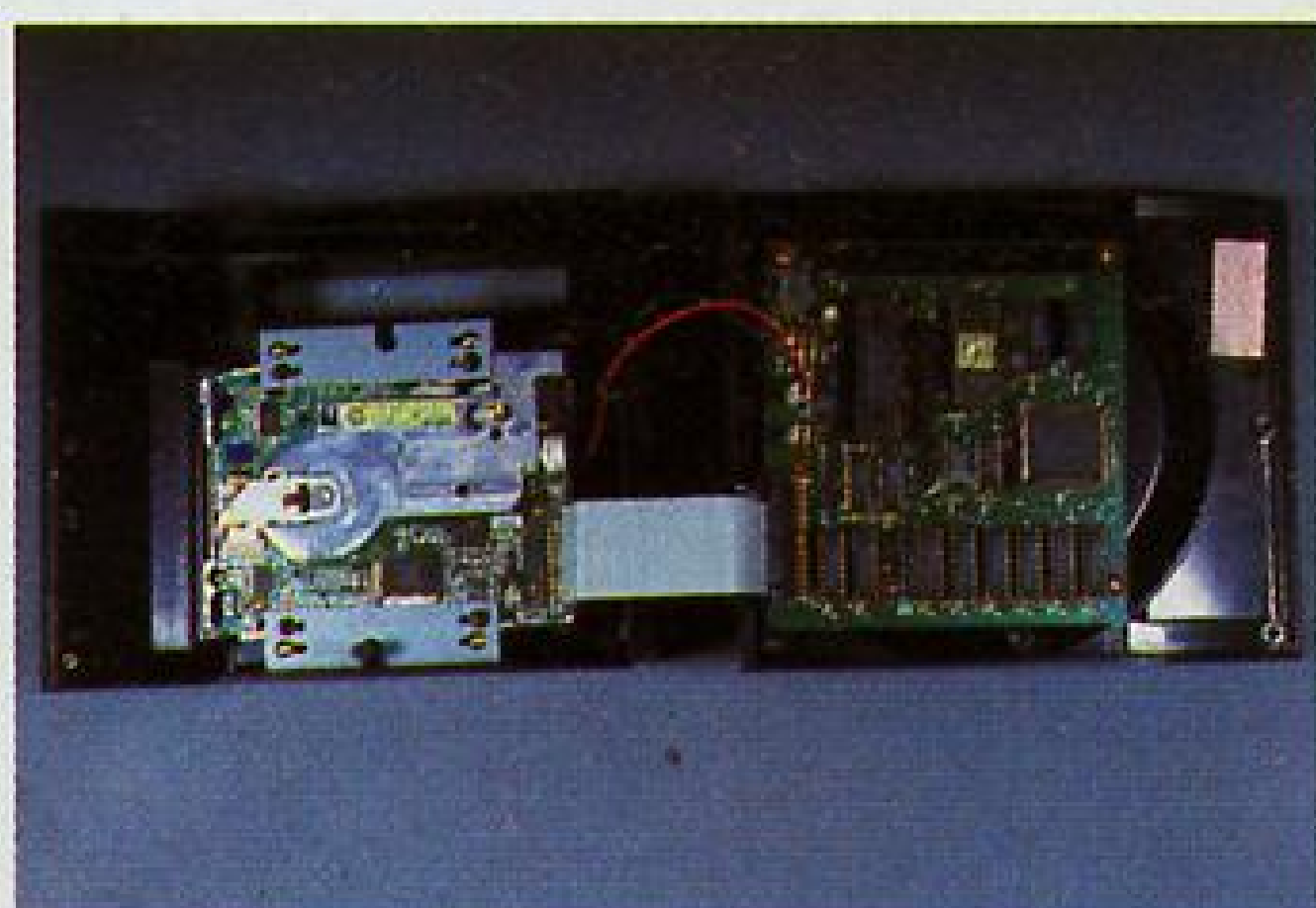
Die Verpackung ist sehr klein und recht unauffällig, so daß man eine Disk-Box darin vermuten könnte. Darin findet man ein recht unscheinbares, kleines schwarzes Gerät, das man an Stelle des Moduls in das Mega Drive einsteckt. Auf den beiliegenden vier Disketten finden sich zwei Boot-Disketten und zwei Control-Disketten, auf die die Spiele kopiert werden können. Zusätzliche Tasten oder Knöpfe sind auf der Hardware nicht zu finden. In das Mega BeckUp ist neben einem Modulschacht ein 3,5 Zoll-Disklaufwerk eingebaut, außerdem kann es mit einem speziellen Prozessor und 2 MByte RAM aufwarten. Das Mega BeckUp benötigt kein externes Netzteil, die Stromversorgung findet über das Mega-Drive statt. Bei den mitgelieferten Masterdisks handelt es sich um Systemdisketten, die wichtige Programminformationen enthalten. Geplant sind für die Zukunft noch Systemerweiterungen, mit denen sich Cheats generieren oder Grafi-

ken editieren lassen. Der Kopiervorgang gestaltet sich recht einfach. Man schaltet sein Mega-Drive aus, steckt das gewünschte Modul in den Schacht und legt eine der Spezial-Disketten in das Laufwerk. Anschließend schaltet man sein System wieder ein und drückt den Knopf C auf dem Joypad. Anschließend werden innerhalb von einer Minute die Moduldaten auf die Disketten kopiert. Während des Kopiervorgangs muß man einmal die Disketten wechseln, da die Moduldaten über 1 MByte betragen. Wie weit der Kopiervorgang ist, kann man am Bildschirm anhand eines Balkens, der sich langsam aufbaut, beobachten. Wenn man nun das System ausschaltet, das Modul entnimmt, die erste Diskette wieder einlegt und die Stromzufuhr

wieder herstellt, kann man ein großes Wunder erleben, das bislang als unmöglich galt. Von Diskette werden innerhalb einer Minute die Daten geladen und in den Speicher des Mega Revolution übertragen. Wenn das Laden beendet ist, kann man das Spiel ganz normal spielen, als ob ein Modul im Schacht stecken würde. Glücklicherweise muß man das Gerät nicht ständig aus dem Schacht entnehmen, wenn man mal nur ein Modul spielen will. Sollte sich keine Diskette im Laufwerk befinden, verhält sich das System wie ein normaler Mega-Drive-Modulschacht. Zum Preis von DM 449 lassen sich so fast unschlagbar günstig Modul-Kopien anfertigen. Allerdings sollten alle potentiellen Raubkopierer darauf hingewiesen werden, daß man nur

eine Sicherheitskopie anfertigen darf. Wer jetzt glaubt, günstig Mega-Drive-Games in sein Sortiment aufnehmen zu können, sei an das Amiga-Beispiel erinnert. Nur aufgrund der sehr aktiven Raubkopierszene ließ der Amiga in seiner Bedeutung für die Softwarehersteller stark nach. Da so wenig Spiele für den Amiga verkauft werden, lohnt sich der Aufwand für die Entwicklung aufwendiger Spiele kaum noch. Sollte dies auch noch auf den Konsolenmarkt überschwappen, werden wir in absehbarer Zukunft Neuerscheinungen an einer Hand abzählen können. Technisch ist das Gerät sicherlich einwandfrei, doch wer jetzt das große Modulkopieren vor Augen hat, sei eindringlich davor gewarnt. So muß man sich nun natürlich die Frage stellen, wer dieses Gerät braucht. Sicherheitskopien von sehr funktionstüchtigen Modulen auf weit weniger zuverlässige Disketten sind nämlich ein bißchen unlogisch.

(hi)





Super SONIC

Aerial Assault

Den Älteren unter Euch sagt vielleicht der Titel "Defender" noch etwas. Spielhallenhit und Vorzeigemodul für die Atari-Konsole 2600.



Das selbe Spielprinzip wurde nun auf den Game Gear transformiert.

Als Pilot eines, im Vorspann schnukkelig anzusehenden Jagdfliegers, besteht Eure einzige Aufgabe nun darin, den Luftraum über den verschiedenen horizontal scrollenden Landschaften sauber und rein zu halten. Im Verlauf eines Spieles kommen tonnenweise



Metallgebilde auf Euch zu, die man aber ohne größere Schwierigkeiten per Dauerfeuer oder Einzelschuß beseitigen kann. Die bereits erwähnten Metallgebilde weisen, um den Spielwitz nicht ganz zu narkotisieren, wenigstens die unterschiedlichsten Flugbahnen auf. Von geradlinig bis kreuz und quer ist alles vertreten, was die neue Geometrie zu bieten hat. Zwischendurch gibt es dann immer wieder einige etwas größere Flie-

gerchen, die den ein oder anderen Schuß mehr benötigen und damit auch positive Auswirkungen auf den Punktezähler haben. Man kennt das ja. Grafisch etwas aufgepepelt, erreicht es aber aufgrund der mäßigen Geschwindigkeit bei weitem nicht das Gameplay des Vorbildes (Wertung: 50%). Und trotz der grafikmäßigen Überarbeitung entspricht Aerial Assault, bis auf das Introbild, auch in keinster Weise dem heutzutage Machbaren, was zu einer beschämenden Grafikwertung von 35% führte. Wäre ja auch geradezu ein Hohn gewesen, wenn der Sound alles andere in den Schatten gestellt hätte. Doch auch dieser paßte sich dem gesamten Spiel an und verfehlte mit mageren 40% nur knapp die rote Wertungslaterne. "Erreiche Ruhm in einem Flug für den Frieden und die Freiheit." Gemeint ist damit ein Ballerspielchen der einfachsten Machart, mit dem Spielwitz einer Patanosterfahrt. Traurig aber wahr, dieses Spiel sollte man noch nicht einmal in Erwägung ziehen (Gesamtwertung: 43%).

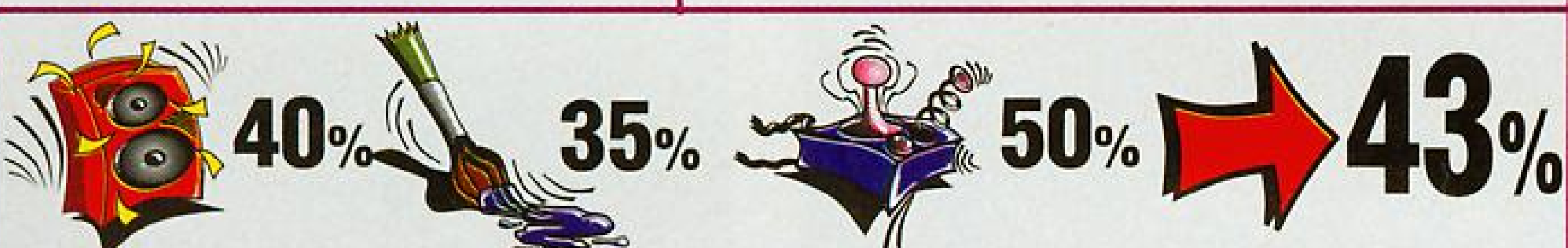
(ts)

GAME GEAR

Besonderheiten
- dringend abzuraten

SHOOT`EM UP

Hersteller Sega
Preis ca. DM 70,-
Muster von Top 4



Paperboy

Einer der beliebtesten, am leichtesten zu bekommenden Nebenjobs für gestreifte Schüler mit akutem Money-Mangel, ist das Austragen von Zeitungen und Werbeprospekten.



Zeitungen präzise in die entsprechenden Behältnisse, im Volksmund auch Zeitungskästen genannt, geworfen werden. Und dabei offenbart sich auch gleich die große Schwäche in der ansonsten geglückten und bunten grafischen Dar-

Während allerdings hierzu-lande Protestwellen ungeahnten Ausmaßes zu erwarten sind, ist es im Land der unbegrenzten Möglichkeiten an der Tagesordnung, die Zeitungen mit mehr oder weniger Gefühl im Vorgarten des Empfängers zu platzieren. Und schon haben wir die Thematik des Spiels umfassend umschrieben. Du übernimmst die verantwortungsvolle Position des Zustellers, des Paperboys. Nach der Auswahl des Austragungsbezirkes, werden per Zufallsgenerator die jeweiligen zu beliefernden Häuser festgelegt. Und dann geht es auch schon los. Schräg vertikal scrollend bewegt sich unser Paperboy über den Bildschirm. Die Häuser jeweils zu seiner Linken. Alle farbigen Häuser sollten nach Möglichkeit beliefert werden. Und zwar zielsicher und ganz ohne anzuhalten. Ausreichend Punkte gibt es nämlich nur dann, wenn die

Zeitung und deren Flugbahn sind kaum wahrzunehmen. Es fällt also ungleich schwerer aus gemachten Fehlern zu lernen, was nur zu einer Grafikgesamtwertung von 60% führte. Ansonsten ist alles gut zu erkennen. Der Straßenverlauf, die zahlreichen Hindernisse, wie zum Beispiel Bauarbeiter, spielende Kinder, Hunde und Blondinen in Cabrios und die Ziel- und Trainings scheiben am Ende eines jeden Levels. Die Steuerung dürfte eine der präzisesten sein, die es jemals für einen Paperboy gab, obgleich die Motivation sicherlich nicht über mehrere Tage aufrecht erhalten werden kann (Gameplaywertung: 70%). Die Soundunterstützung ist motivierend schwungvoll und verleitet zum schnellen Fahren (Soundwertung: 75%). Alles im Allem nette aber auf Dauer zu seichte Unterhaltung (Gesamtwertung: 69%) (ts)

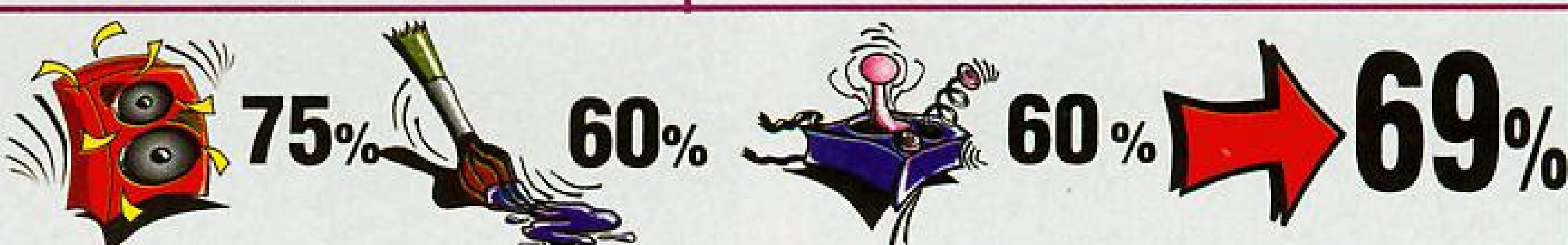


GAME GEAR

Besonderheiten
- motivierender Sound zur x-ten Paperboy-Version

ARCADE

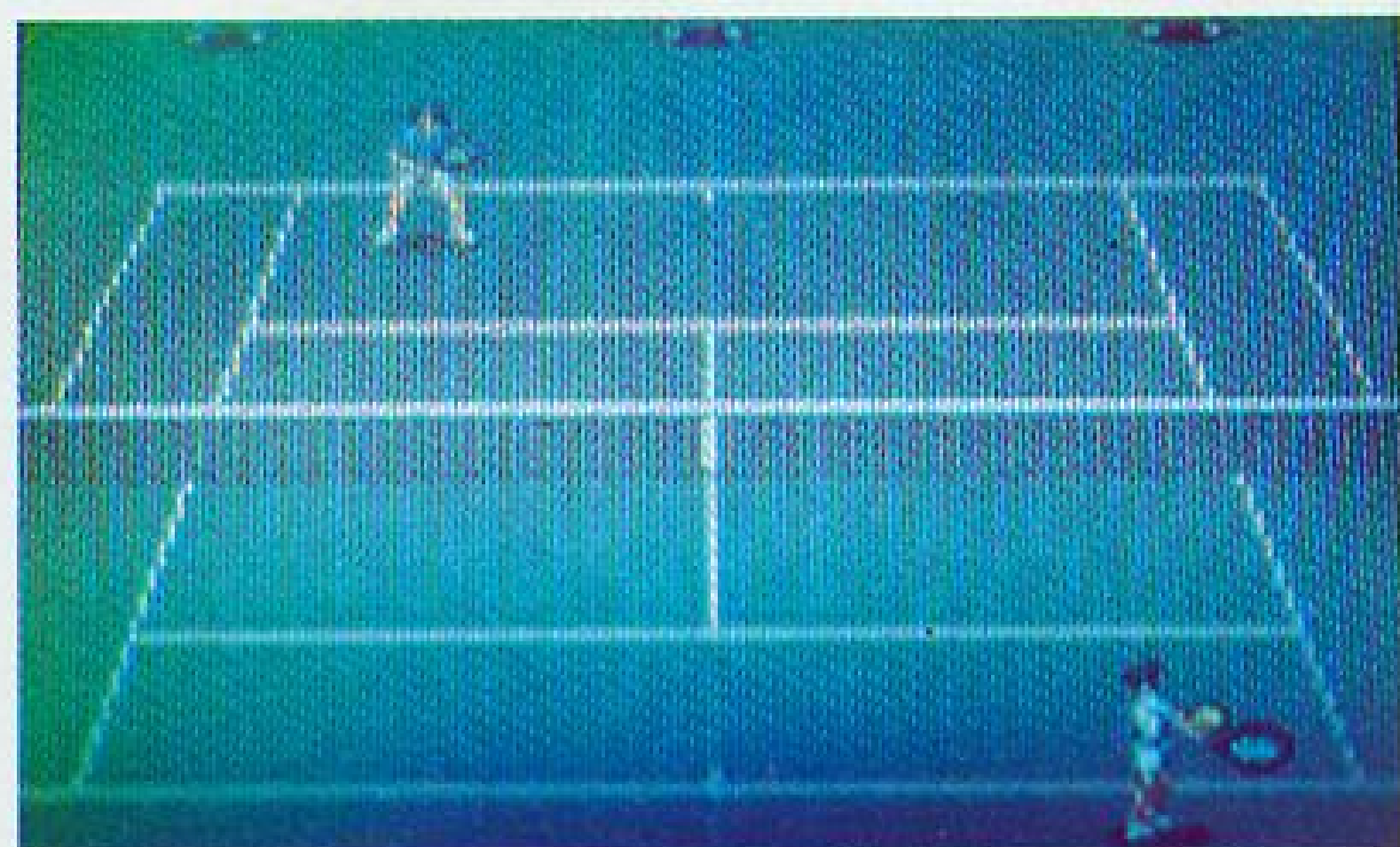
Hersteller Tengen
Preis ca. DM 80,-
Muster von Top 4





Matchball Wonderboy

Wimbledon, Treffpunkt der Schönen und Reichen, Platz der teuersten Erdbeeren und des besten Champagners. Und ab und zu findet man auch einige Tennisspieler an diesem ehrwürdigem Platz. Einmal im Jahr treffen sich die Besten der Besten um zu ermitteln, wer der Beste ist.



Wimbledon, so dann auch der verheißungsvolle Titel der ersten Tennisspielsimulation für das Gear. Erste Auswahlmöglichkeit: Der Spielmodus. Wahlmöglichkeit hat man hier zwischen einer Übungspartie, einem Turniermodus oder dem Gear to Gear Modus für zwei humanoide Spieler. So dann folgt die Belagauswahl. Von lehmig bis grasig. Dabei werden zu den verschiedenen Belägen die Aufsprungwinkel in einem separaten Bildschirm angezeigt. Es folgt die Entscheidung, über wieviele Gewinnsätze sich das Spiel erstrecken soll. (Einer oder drei). Als nächster Schritt folgt die Spielerauswahl. 16 Spielertypen können aufgerufen werden, jeder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen.

Das Spiel an sich ist dann als durchaus schnell zu bezeichnen. Die Spieler sind deutlich und flimmerfrei zu erkennen und schnell und präzise zu bewegen (Wertung: 80%). Und die Geschwindigkeit steigert sich noch, je weiter man es im Turniermodus schafft. Soweit zu den positiven Sei-

ten des Spiels. Erste und zugleich einschneidendste Mangelerscheinung: Es ist schlicht und einfach zu einfach (Gameplaywertung: 50%). Alles was für den Spieler zu tun bleibt, ist die richtige Positionierung des Spielers und zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste zu drücken. Ebenso läßt der Sound noch viele Wünsche offen (Soundwertung: 40%). Nicht nur, daß die Schlaggeräusche nur mit viel gutem Willen als solche zu bezeichnen sind. Nein, auch in einem Spiel, in dem es sich nahezu aufdrängt eine digitalisierte Sprachausgabe mit einzubauen, um sämtliche Spielstände und Spielabläufe anzusagen, wurde nichts dergleichen getan. Beim Vergleich zu anderen Tennissimulationen ein dicker Minuspunkt. Zum Schluß dann doch noch ein positiver Aspekt: Sollte man grobe Fehler machen oder gar einen Satz verlieren, gibt es eine ganze Reihe von witzigen Animationen, die aber über die Gesamtqualität (Gesamtwertung: 59%) nicht hinwegtäuschen können.

(ts)



Echse oder Mensch, das ist hier die Frage. Denn bevor der süße Wonderboy von seinem einstigen Gefährten in eine Echse verwandelt wurde, da war er wohl ein Mensch, auf der Suche nach Schätzen.



Dir entdeckt und eingesammelt zu werden. Schöne, farbenfrohe Screens begleiten Dich auf allen Wegen, wobei Du aufgrund der guten Darstellungsqualität niemals die Übersicht verlierst (Grafikwertung: 80%). Der Sound dudelt so im Hintergrund mit, und wenn da nicht die Schlag- und Kampfgeräusche mit eingebunden wären, könnte man ihn verlustlos abdröckeln (Soundwertung: 50%). Spielerisch liegt Wonderboy voll und ganz auf meiner Linie. Bei guter Darstellung, scrollen wir horizontal durch die Gegend, um uns mit einer Vielzahl unterschiedlich langlebiger Monstergesellen zu messen. Daher auch die vertretbar hohe Gameplaywertung von 80%. Sicherlich eines der besseren Jump'n Run Spiele mit zahlreichen Denkanstößen für den Gear, welches man getrost in seine Sammlung aufnehmen kann.

So ein Echsen-Leben kann ja sehr verlockend sein, doch wer einmal Mensch war, der möchte es wohl auch bleiben. Doch wie für alle Echsen gilt: Willst ein Mensch du werden, suche auf Erden nach dem Kreuz des Salamanders. Wäre ja auch zu einfach, wenn sich dieses problemlos finden lassen würde. Stattdessen muß man zunächst einmal den Vampir-Drachen finden, der sich tief im Land seiner Artgenossen versteckt. Wer sucht, der findet, so er dann denn überlebt die Reise durch die Wüste, den Himmel, den Irrgarten und jede Menge Dungeons mit und ohne Dragons.

Lobenswert gleich zu Anfang: Die Continue-Funktion, die es einem erlaubt, problemlos, mittels Paßwortfunktion, in jeden beliebigen Level einzusteigen, dessen Paßwort man sich zuvor erspielt hatte.

So beginnt nun Deine Reise durch die verschiedenen Welten. Immer bedrängt von allerhand Kreaturen, die man jedoch in bare Münze verwandeln kann, was wiederum dem eigenen Score sehr zu gute kommt. Hinweise und Gegenstände, die zur Lösung der Aufgaben notwendig sind, wurden überall verstreut und warten darauf, von

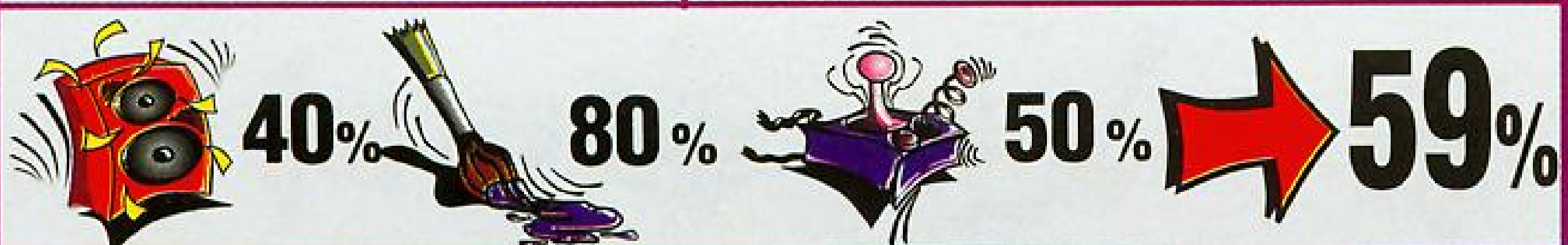


GAME GEAR

Besonderheiten
- erste Tennissimulation für Game Gear

SPORT

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-
Muster von Leisuresoft



GAME GEAR

Besonderheiten
- überdurchschnittliches Gameplay

JUMP'N RUN

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-
Muster von Top 4





Super SONIC

ARCADE SMASH HITS

Unter dem Motto "Masse statt Klasse" steht das neueste Werk aus dem Hause Virgin Games, denn auf "Arcade Smash Hits" befinden sich gleich drei Automatenklassiker aus längst vergangenen Zeiten.

Centipede konnte in der Spielhalle vor allem durch seinen damals fast revolutionären Trackball begeistern. Auf dem Master System ist vielleicht schon aus diesem Grund weniger Action geboten, denn der winzige Jäger läßt sich mit dem Joypad nur sehr unpräzise steuern. In hektischen Situationen muß also notgedrungen das Handtuch geworfen werden. Die grafische Umsetzung ist fabelhaft gelungen. Kein Scrol-

Grafik ist besonders das gräßliche Raster scrolling im Hintergrund zu bemängeln. Die Melodie schallt hingegen im modernen Disco-Sound aus den Lautsprechern. "Missile Command" erlebte auf dem Gameboy erst kürzlich ein Revival. Im direkten Vergleich schneidet die nun vorliegende Version auch nicht schlechter ab, kommt es bei dieser Städteverteidigung doch eher auf eine hohe Spielbarkeit als auf tolle Grafiken



Breakout



Centipede



Missile Command

ling, keine Animation. Wie im unbeschreiblichen Original. Lediglich die Soundeffekte wurden ein wenig verbessert und das nervige Musikstück läßt sich auch einige Minuten ertragen.

"Breakout" ist wohl eines der ältesten Computerspiele überhaupt. Trotzdem können manche Versionen dieses Oldies durchaus überzeugen, wurden sie doch mit unzähligen Extrawaffen aufgepeppt. Bei dieser Variante ist dies allerdings nicht der Fall und so stellt sich schon nach wenigen Minuten tödliche Langeweile ein. Bei der unterdurchschnittlichen

an. Ein kleines Manko ist allerdings die absolut mies programmierte Zielerfassung der gegnerischen Raketen, denn auch ohne Verteidigungsraketen lassen sich einige Runden überstehen. Trotzdem handelt es sich bei diesem Spiel um das einzige Highlight der verstaubten "Arcade Smash Hits". (om)

MASTER SYSTEM

Hersteller Virgin Games
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

SPIELESAMMLUNG

➔ 33%

Einzelwertungen:

Centipede..... 28%
Breakout..... 27%
Missile Command 44%

CHUCK ROCK

Bei "Chuck Rock" handelt es sich leider nicht um die perfekte Symbiose eines populären Turnschuhs und einer hörbaren Musikrichtung, sondern vielmehr um einen steinzeitlichen Artgenossen, der dem guten, alten "Fred Feuerstein" den Rang ablaufen möchte.

Chuck ist verzweifelt. Sein geliebtes Weib Ophelia wurde von den Schergen des schleimigen Gary Gritter entführt und wird nun in einem moderigen Kerker bei Wasser und Brot gehalten. Wie es sich für einen waschechten Neandertaler gehört, läßt sich Chuck diese Schmach natürlich nicht bieten, und so macht er sich wutentbrannt auf, Ophelia aus den Händen des verabscheuungswürdigen Gritters zu befreien. Die Reise durch die vorsintflutliche Landschaft erweist sich aber als nicht gerade angenehm. So stellt sich ihm allerlei Ungeziefer in den Weg, das in der damaligen Zeit eine beachtliche Größe erreichen konnte. Um sich gegen diese abscheulichen Urwesen zur Wehr zu setzen, stehen Chuck Rock verschiedene Techniken zur Verfügung. Die geballte Kraft seines überdimensionalen Bauches schubst die zahlreichen Widersacher mit Leichtigkeit über die Bildfläche und sollte dies nicht genügen, so bringt er einfach seine muskelbepackten Arme zum Einsatz. Schnell ein Felsbrocken gestemmt und schon hält man eine wirkungsvolle Fernwaffe in Händen.

Rolle spielt. So ist es kein Wunder, daß sich "Chuck Rock" nur träge spielen läßt und im Vergleich mit der Mega Drive-Version gnadenlos untergeht. Die Grafik beschränkt sich auf eine Reihe witziger Sprites



Ein bißchen fettleibig, aber liebenswert, macht sich Chuck auf den Weg, seine Geliebte zu retten.

und durchschnittliche Hintergrundgrafiken. Einzig und allein das Scrolling tanzt ein wenig aus der Reihe, übertrifft es doch alle anderen Kriterien an Unprofessionalität. Musikbegeisterte Ohren dürfen sich nur im Titelbild ihrer Leidenschaft hingeben, denn im eigentlichen Spiel werden lediglich mager Soundeffekte geboten. (om)

MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- deutsches Handbuch

JUMP'N'RUN

Hersteller Virgin Games
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

➔ 30% ➔ 50% ➔ 65% ➔ 52%

THE TERMINATOR

Obwohl der "Judgment Day" mit allerlei technischen Feinassen aufwarten kann, halten viele eingeweihte Kinogänger den B-Film "The Terminator" für spannender. Der Softwareproduzent "Virgin" möchte diese kleine Minderheit nicht im Regen stehen lassen und bringt in den nächsten Tagen seine eigene Version der grellen Zukunftsutopie auf den Markt.

In ferner Zukunft lauert das Grauen. Hyperintelligente Maschinen haben binnen weniger Stunden die Kontrolle über unseren blauen Planeten erlangt und bekämpfen nun den größten Feind der menschlichen Zivilisation. Nicht, daß sie es auf einfallende Außerirdische abgesehen hätten, nein, mit ihrer brachialen Zerstörungswut richten sie sich direkt gegen ihre Schöpfer, die gesamte Menschheit. Wie in vielen Notsituation, raufen sich auch dieses Mal einige Spezialisten zusammen, um dem drohenden Weltuntergang furchtlos entgegenzutreten. Der Anführer dieser Guerillabewegung, Connor, steht kurz vor der Lösung des lästigen Roboterproblems und aus diesem Grund schicken die schlaunen Zentralrechner einen ihrer übermächtigen Cyborgs in die Vergangenheit. Er soll die Geburt des Querulanten verhindern...

In "The Terminator" übernehmt Ihr die Rolle des hitzköpfigen Kyle Reese, der den ungerechten Kampf gegen die Wunderwaffe des 21. Jahrhunderts aufnehmen soll. Action pur erwartet Euch auf den verschiedenen Stationen der lebenswichtigen Jagd. So müßt Ihr erst einmal die große Lagerhalle durchqueren, um die entscheidene Zeitmaschine zu finden, die Euch in das Jahr 1984 zurücktelepor-

tiert. Die zahlreichen Cyborgs machen Euch dabei natürlich das Leben schwer und so heißt es wieder einmal: Feuern, was die Waffe hergibt. Manchmal empfiehlt es



Ob Cyborg, Björn Borg oder Sideboard, hier wird alles platt gemacht.

sich jedoch, einer Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen und mit einem geschickten Salto die Schußlinie zu verlassen.

Grafik und Sound präsentieren sich auf dem Master System von einer überraschend guten Seite, sind doch Scrolling, Animation und Hintergrundgrafiken von ausgezeichneter Qualität. Die Titelmusik bemüht sich redlich zu überzeugen, was dem tollen Ballersound allerdings besser gelingt.

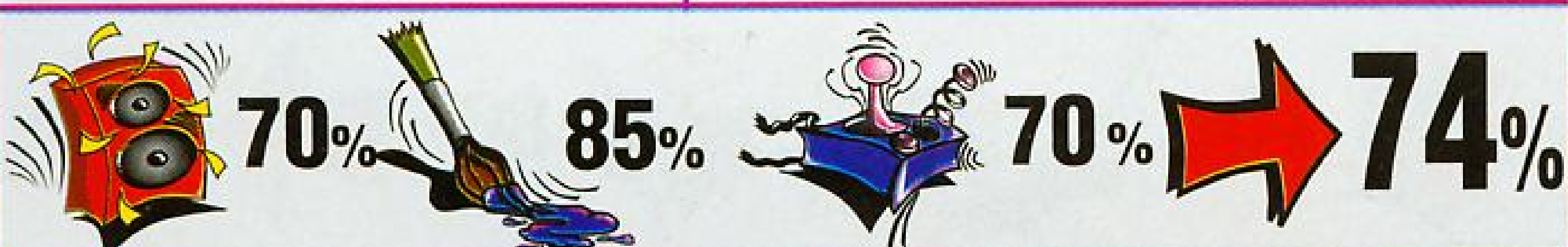
(om)

MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- Spiel zum ersten Teil des Actionfilms

ARCADE-ACTION

Hersteller Virgin Games **Muster von**
Preis ca. DM 90,- Hersteller



IMPORTE - NEUHEITEN



FLASHPOINT

Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE®

Alien III US	94,94
Side Pocket US	99,94
Lemmings US	99,94
Chuck Rock US	109,94
NHLPA Hockey 93 US	109,94

GAME BOY™

WWF Challenge II US	64,94
Spy vs. Spy US	64,94
Rocky & Bullwinkle US	59,94
Swamp Thing US	64,94
Dr. Franken US	64,94
Xenon II US	64,94
Dig Dug US	59,94
Toxic Crusaders US	64,94
Soccermania US	39,94
Hudson Hawk US	39,94
Quarth US	29,94

SUPER NINTENDO®

Robocop III US	119,94
Dino City US	119,94
Streetfighter II dt.	139,94
Faceball 2000 US	119,94
Phalanx US	119,94

alle Games sind spielbar auf dem deutschen Super Nintendo mit dem **Universal Adapter; Nur DM 49.94**

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

com CON

Computer Handelsgesellschaft mbH

comCon hat die Auftragsannahme und den Versand im Endkundenbereich für FLASHPOINT übernommen:
Die neue Telefonnummer lautet

0 45 51 / 93 575

Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch (US, D. oder jap.)



Super SONIC

AQUATIC GAMES ALIEN III

Während sich der echte Bond mit hübschen Mädels am Strand vergnügt, verbringt der erfolgreiche Unterwasseragent James Pond seine ohnehin knapp bemessene Freizeit auf eine etwas andere Art und Weise. Er packt die Badehose aus und nimmt an den populären "Aquatic Games" teil, um sich von der permanenten Agentenhatz zu erholen.

Wie bei allen Sportspielen mit Wettkampfmodus, könnt Ihr auch hier erst einmal eine kurze Trainingsrunde starten und Euch mit den verschiedenen Tastenkombinationen vertraut machen. Da die Funktionen relativ eindeutig beschrieben und ebenso leicht zu handhaben sind, kann anschließend der Kampf um das wasserfeste Edelmetall beginnen. Zunächst müßt Ihr Euch im 100m Wassersprint beweisen. Hier müssen die Tasten "A" und "B" so schnell wie möglich bearbeitet werden, um eine ansprechende Geschwindigkeit zu erreichen. Kommt man dabei einmal aus dem Takt, so kann man sich fast schon geschlagen geben, denn Fridolin Frosch ist ein erbarmungsloser Gegner, der niemals an Tempo verliert. Eine weitere Disziplin ist "The Bouncy Castle", die dem altbekannten Trampolinspringen gleichkommt. Mit Hilfe konstanter Sprungfrequenz muß hier in schwindelnde Höhen emporgehüpft werden, um dann möglichst schöne Figuren (Salto, Drehung) zu präsentieren. Die zahlreichen Akteure wurden mitunter sehr amüsan animiert und



gezeichnet, reizen aber keinesfalls zu lautstarken Lachkrämpfen. Besonders begeistern kann lediglich die farbenfrohe Darstellung und das sagenhafte Scrolling, das die Sprinter mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm wetzen läßt. Die Musikstücke schwanken hingegen von penetrant nervend bis absolut eingängig.



Fazit: Obwohl "Aquatic Games" über tolle Grafiken und einen ansprechenden Sound verfügt, reicht es nicht ganz für eine Bestnote. Die meisten Disziplinen lassen den Abwechslungsreichtum vermissen, der für James Ponds Abenteuer bisher typisch war. So läßt man schon nach wenigen Spielrunden das glühende Joypad erschöpft sinken. Schade!

(om)

Es war klar, daß die Story um Ripley, den weiblichen Weltall-Rambo und ihren Kampf gegen die XENOMORPH (den zweihäßlichsten Aliens diesseits der Milchstraße) weitergeht. Nahtlos fügt sich die Story an Teil 2 an, in dem Ripley, Hicks, Newt und der Androide Bishop mit dem Raumschiff SULACO in knapper Not fliehen konnten.



Auf der Heimreise jedoch fühlt sich der Bordcomputer plötzlich unpäßlich und schießt alle Tiefschlafzellen in einer Überlebenseinheit in Richtung FIORINA 191. Dieser Bergwerks- und Sträfungsplanet ist dann auch der Ort der Handlung des dritten Teils von Film und Spiel. Wie Ripley insgeheim befürchtet, sind mit ihrer Ankunft auch die Aliens in ihren Körpern eingeschleppt worden. Als die in dem düsteren Gewirr der unterirdischen Anlagen heranwachsende Gefahr akut wird, ist sie wieder einmal gefordert und bedarf dringend unserer Hilfe. Mit Impulsgewehr, Granatwerfer, Flammenwerfer und Handgranaten bewaffnet durchstreift sie laufend und kriechend die Gänge, Räume und Lüftungsrohre auf FIORINO 191, um gegen das allgegenwärtige Zeitlimit die in Kokons gefangenen Menschen zu befreien und/oder die in den Dungeons befindlichen XENOMORPH zu eliminieren. Das Labyrinth wird dabei in bester ZILLION- Manier im seitlichen Schnitt gezeigt. Munition und Energie für den Lebensbalken gibt es als Items überall ausgestreut, allerdings ist beides

grundsätzlich knapp. Gut animiert müht sich die Lady ab, vor Ablauf der Zeit zum Ausgang zu gelangen, der, wie z.B. in ALIEN SYNDROME, erst nach getaner Arbeit aufgeht. Höhepunkt der Hetzerei ist die Suche nach der larvenlegenden Königin. Schafft Ihr einen Level trotz des Personen/Alien-Detectors nicht, wird Euch gezeigt, wo die verbleibenden Geiseln sind und was mit ihnen passiert, nachdem die FACE HUGGER ihr Werk getan haben. Grafisch sehr detailliert ausgearbeitet und mit Heavy-Action-Sound unterlegt, bietet ALIEN 3 kreislaufördernden Streß mit großem Unterhaltungswert. Die blitzschnell auftauchenden Gegner fordern Eure Reaktionsfähigkeit, die maximal 9 Leben reichen allerdings bei etwas Übung aber durchaus bis in hohe Level. Ein Tip: Karten zeichnen hilft, einen Level schneller zu schaffen. Anfänger sollten vielleicht auf einfachere Module zurückgreifen. Kaum zu glauben, aber die Septemberwelle an Filmumsetzungen bietet auf dem Action-Sektor sogar die eine oder andere Perle. (re)



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

SPORTSPIEL

Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Englische Anleitung
Continues

SHOOT'EM UP

Hersteller ARENA
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4



Groovers Paradise

Postfach 410 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724

Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



Software

zu Hammerpreisen!!!

IBM PC

3.5"

SEGA

Amiga

3D CONSTRUCTION KIT	34,95
3D POOL	18,95
4D SPORTS BOXING	19,90
9 LIVES	9,95
ACTION II	17,95
• Collection (Wild Streets, Off Shore ...)	17,95
Warrior, Fire & Forget2 Galactic Conqueror)	
ALPHA WAVES	15,90
ALTERED DESTINY	21,95
ANTHEADS	15,95
APB	10,95
AQUANAUT	15,90
ARCHIPELAGOS	11,50
ARMALYTE	15,90
ARTIFICIAL DREAMS	7,95
ARTURA	9,99
AUNT ARTIC ADVENTURES	10,95
AUSTERLITZ	11,50
AWESOME	19,90
BACK TO THE FUTURE 2	9,95
BALLISTIX	14,90
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BAT	15,95
BATTLESHIPS	15,90
PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL	9,99
BETRAYAL	19,90
BEYOND DARK CASTLE	15,90
BIG RUN	13,95
BIONIC COMMANDO	15,90
BLOODWYCH	15,90
BOMBUZAL	10,95
BRAINSTORM	8,50
CAPTAIN FIZZ	22,00
CAPTAIN PLANET	15,90
CENTREFOLD SQUARES	16,95
CHALLENGE GOLF	14,95
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
CHRONICLES OF OMEGA	9,95
CHRONO QUEST	18,90
CHRONO QUEST 2	15,90
CISCO HEAT	19,90
CLASSIC 4	14,95
THE COLONEL'S BEQUEST	29,90
CONFLICT IN EUROPE	11,50
CONTINENTAL CIRCUS	10,95
CORPORATION	18,95
CRICKET	12,90
CROSSBOW	15,90
CUSTODIAN	9,99
KENNY DALGLISH SOCCER MANAGE	7,95
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50
DARK CENTURY	9,95
DARK FUSION	9,99
DARK SPYRE	14,90
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90
DEADLINE	10,95
DEFENDER 2	14,95
DEJA VU 2	15,90
DELTA FORCE	15,95
• Collection (Dark Century, Barbarian Knight)	
Force, Fire & Forget 2)	
DEVIUS DESIGNS	15,95
DIE HARD 2	13,95
DISC	15,95
DOGS OF WAR	15,90
DOUBLE DOUBLE BILL	25,95
• Collection (Wings, TV Sports Basket)	
TV Sports Footb., etc)	
DOUBLE DRAGON	10,95
DOUBLE DRIBBLE	15,95

DUGGER	13,90
EDD THE DUCK	9,95
ELF	13,95
ENCOUNTER	12,90
THE EXECUTIONER	15,90
F 1 TORNADO	8,95
FALLEN ANGEL	11,90
FANTASY PAK	21,95
• Collection (Crystals Of Arborea, Colorado, Boston Bomb)	
FED. OF FREE TRADERS	15,90
FEUDAL LORDS	15,90
FINAL BLOW	13,95
FINAL CONFLICT	15,90
FINAL COUNTDOWN	15,95
FIREZONE	11,50
FLIGHT OF THE INTRUDER	25,95
FLINTSTONES	11,50
FLIP IT MAGNOSE	10,95
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	15,90
FORGOTTEN WORLDS	15,90
GALACTIC CONQUEROR	9,95
GAZZA II	15,95
GEMINI WING	15,90
GERM CRAZY	13,90
GFL GOLF	11,50
GOLDEN AXE	10,90
GRAEME SOUNESS SOCCER	13,95
GRAVITY	14,90
GREMLINS 2	13,95
GRID START	9,99
HARD DRIVIN'	10,95
HARD DRIVIN' 2	10,95
HATE	9,99
HEART OF CHINA	33,95
HORROR ZOMBIES	15,90
HUDSON HAWK	13,95
HUNT FOR RED OCTOBER	15,90
HYDRA	11,50
ICE HOCKEY	9,99
INSECTS IN SPACE	13,90
INT. ICE HOCKEY	9,95
INTERPHASE	13,90
ISHIDO	14,95
ITALIA '90	8,95
JAMES BOND COLLECTION	26,95
• The Spy Who Loved Me, Licence To Kill, Live And Let Die	
JET SET WILLY	18,95
KEEP THE THIEF	15,90
THE KEYS OF MARAMON	9,95
KICK OFF + EXTRA TIME	14,95
KILLING CLOUD	15,90
KNIGHT FORCE	9,95
LAS VEGAS	11,50
LAST BATTLE	15,90
LEATHERNECK	9,99
LEGEND OF THE LOST I	11,50
LICENCE TO KILL	10,95
LIGHT CORRIDOR	11,90
LIGHT FORCE	15,90
• Collection (Ik+, Voyager, R-Type Bio Challenge)	
LOCOMOTION	9,99
MAGIC FLY	9,95
MAGNETIC SCROLLS COLL.	21,50
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
MANIC MINER	18,95
MATRIX MARAUDERS	9,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MEAN STREETS	15,95

MEGA TWINS	18,95
MEGLOMANIA	15,95
MENACE	9,95
MERCENARY 1	15,90
METAL MUTANT	9,95
MIDNIGHT RESISTENCE	14,95
MIDWINTER 2	29,90
MINDFIGHTER	12,95
MINDROLL/THALAMUS	15,90
MONTY PYTHON	8,95
THE MOOCHIES	10,95
MOUSETRAP	9,99
MOVIE STARS	15,90
• Collection (Indiana Jones, Dick Tracy, Moonwalker)	
THE MUMSTERS	9,99
MYSTICAL	11,90
NAVY MOVES	15,90
NECRONOM	16,90
NEIGHBOURS	10,95
NETHERWORLD	11,90
NIGHTBREED	15,95
NINJA WARRIORS	10,95
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OMNICRON	10,95
ONSLAUGHT	9,95
ORBIT 2000	9,99
PAC-LAND	15,90
PACMANIA	15,90
PHOTON PAINT SURFACE DISC	13,95
PAPERBOY II	10,95
PASSING SHOT	15,90
PEGASUS	13,95
PHALANX	7,95
PIT-FIGHTER	15,95
PLANET FALL	10,95
PLOTTING	14,95
POSTMAN PAT	18,95
PROSOCCER 2190	15,90
PYRAMAX	12,90
QUADRALIEN	12,90
QUADREL	15,90
QUASIMODO	11,50
RACE DRIVIN'	15,95
RADIO CONTROLLED RACER	9,99
RENAISSANCE	11,90
RESOLUTION 101	19,90
ROBOZONE	15,90
ROCKET RANGER	10,95
ROLLER COASTER RUMBLER	11,90
ROTOX	15,90
ROUND THE BEND	15,90
RUGBY	15,95
RUN THE GAUNTLET	15,95
RUNNING MAN	15,90
SAINT & GREAVSIE	9,99
SARAKON	8,95
SCRAMBLE SPIRITS	11,95
SECONDS OUT	11,90
SEVEN GATES OF JAMBALA	15,90
SHADOW OF THE BEAST II	19,95
SHINOBI	9,95
SHOCKWAVE	15,90
SHUFFLEPUCK CAFE	10,95
SILKWORM	9,95
SINBAD	15,90
SKULL & CROSSBONES	15,95
SKYCHASE	9,95

SMASH TV	13,95
SOCCER MANIA	21,95
• Collection (Football Manager 2, Gazza, Football Manager World Cup, Microprose)	
SORCERER	10,95
SPACE GUN	13,95
SPACE HARRIER 2	15,90
SPEEDBALL	10,90
SPEEDBALL 2	14,95
SPIDERMAN	10,95
SPOT	10,95
STARBLAZE	9,99
STARGOOSE	11,50
STARRAY	11,90
STEIGAR	9,99
STORMBALL	19,90
STRIKE FORCE HARRIER	11,50
STRIKER	11,90
STRYX	15,90
SUMMER OLYMPIAD	11,90
SUPER OFF ROAD	8,95
SUPER SKI	13,95
SUPERHEROES COLLECTION	26,95
• Last Ninja 2, Indiana Jones, Strider II, The Spy Who Loved Me	
SUSPICIOUS CARGO	13,95
TERRY'S BIG ADVENTURE	15,90
THAI BOXING	11,50
THE THREE STOOGES	13,95
THUNDER JAWS	15,95
TIME	12,95
TITAN	9,95
TITANIC BLINKEY	9,95
TOKI	13,95
TOOBIN'	10,95
TORNADO GROUND ATTACK	9,95
TURBO 1000 CC	9,95
TV SPORTS FOOTBALL	15,90
UMS 2	29,90
UNDER PRESSURE	11,50
THE UNTOUCHABLES	15,95
VAXINE	15,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	9,95
VETERAN	12,90
VIZ	9,95
VOLFIED	10,95
WARLOCK	19,95
WARP	13,90
WATERLOO	9,95
WEB OF TERROR	11,90
WICKED	7,95
WILLY BEAMISH	33,95
WINGS	15,95
WINNING TEAM	26,95
• Collection (Klax, APB, Cyberball, Vindicators, Escape From The Planet)	
WINTER OLYMPIAD	11,90
WISH BRINGER	10,95
WOLFPACK	19,90
WORLD CUP YEAR 90	13,95
• Collection (Kick Off Int. Soccer, Track Suit Manager)	
WORLD SERIES CRICKET	19,95
WRANGLER	13,90
XENON	10,95
XENON 2	10,95
XIPHOS	15,90
XYBOTS	10,95
YOLANDA	15,90
ZONE WARRIOR	9,95

4D SPORTS BOXING	18,95
4D SPORTS DRIVING	18,95
ACTION II	17,95
• Collection (Wild Streets, Off Shore ...)	17,95
Warrior, Fire & Forget Galactic Conqueror)	
APB	10,95
ARCHIPELAGOS	11,90
AUSTERLITZ	15,90
BALANCE OF POWER	14,95
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BATTLE TECH 2	18,95
BATTLEMASTER	10,90
BLADE WARRIOR	15,95
BLOODWYCH	9,95
BLUES BROTHERS 5,25"	23,95
BOULDERDASH CON. KIT	9,99
BOULDERDASH II	9,99
CENTREFOLD SQUARES	16,95
CISCO HEAT	15,90
COLOSSUS BRIDGE 4	15,90
CONFLICT IN EUROPE	15,90
DARK CENTURY	9,95
DEATHBRINGER	13,95
DEJA VU	33,00
DIE HARD 2	15,95
DR. DOOM REVENGE	10,95
ECO QUEST, VGA	39,95
EYE OF HORUS	11,90
F14 TOMCAT	18,95
FALCON	21,95
FOOLS ERRAND	13,95
GALACTIC CONQUEROR	11,90
GAZZA II	15,95
HARD DRIVIN'	10,95
HARD DRIVIN' 2	10,95
HARPOON, 5,25"	10,95
HOYLE BOOK OF GAMES 3	39,95
JAHA KHAN SQUASH	12,95
KINGS QUEST V, EGA	29,90
KNIGHT FORCE	9,95
KRISTAL	25,90
LICENCE TO KILL	10,95
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
MARTIAN DREAMS	21,95
MIXED UP FAIRYTALE, EGA	27,95
MIXED UP FAIRYTALE, VGA	36,95
MOVIE STARS	15,90
NETHERWORLD	11,90
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OILS WELL	18,95
PAPERBOY II	10,95
PIT-FIGHTER	15,90
RED OCTOBER 2	15,90
SAVAGE EMPIRE	21,95
SHADOWGATE	15,95
SKULL & CROSSBONES	15,95
SLEEPING GODS LIE	15,95
SPIDERMAN	10,95
SPORTING TRIANGLES	15,90
SPORTS SPECTACULAR	15,95
SPOT	8,95
TITAN	9,95
TOOBIN'	10,95
UNINVITED	15,95
VOLFIED	10,95
WATERLOO	15,90
WILD STREET	13,95
WILLY BEAMISH	29,90
WOLFPACK	19,90

Mega-Drive

688 SUBMARINE ATTACK	112,95
ALEX KID ENCHANTED CA.	84,95
ALIENS III	103,95
ART ALIVE	84,95
BACK TO THE FUTURE 2	112,95
BACK TO THE FUTURE III	98,95
BONANZA BROTHERS	98,95
BUDOKAN	112,95
CHUCK ROCK	103,95
COLUMNS	84,95
CYBERBALL	98,95
DESERT STRIKE	112,95
DJ BOY	112,95
DRAGONS FURY	103,95
E-SWAT	98,95
E.A. HOCKEY	112,95
EURO CLUB SOCCER	103,95
F-22 INTERCEPTOR	112,95
FATAL LABYRINTH	84,95
FIRE SHARK	112,95
FLICKY	84,95
HARD DRIVING	103,95
HELL FIRE	98,95
HERZOG ZWEI	98,95
J.B. DOUGLAS BOXING	98,95
KID CHAMELEON	112,95
KLAX	98,95
MICKEY MOUSE 1	112,95
MICKEY MOUSE-FANTASIA	112,95
MOONWALKER	98,95
NINJA GARDEN	112,95
OLYMPIC GOLD	112,95
PGA TOUR GOLF	112,95
PHELIOS	98,95
POPULOUS	112,95
RAMBO 3	84,95
SENNA SUPER MONACO	126,95
SHINING IN THE DARKN.	129,95
SONIC THE HEDGEHOG	98,95
SPIDERMAN	112,95
STREETS OF RAGE	98,95
SUPER HANG ON	98,95
SUPER MONACO G.P.	98,95
SUPER THUNDERBLADE	98,95
TEAM USA BASKETBALL	103,95
TERMINATOR	103,95
TEST DRIVE 2	98,95
THUNDERFORCE III	93,95
TOKI	112,95
TURBO OUT RUN	112,95
TWIN HAWK	90,95
JORDAN V BIRD BASKETBALL	112,95
WONDERBOY MONSTERLAND	112,95
WRESTLE WAR	90,95
ZERO WING	112,95
ZOOM	84,95

Mastersystem

ACTION FIGHTER	36,95
AERIAL ASSAULT	61,95
ALEX KIDD HIGH TECH	61,95
ASTERIX	92,95
AZTEC ADVENTURE	36,95
BANK PANIC	36,95
BLACK BELT	36,95
BOMBER RAID	84,95
BUBBLE BOBBLE	84,95
CHAMPIONS OF EUROPE	92,95
CHOPLIFTER	61,95
CYBORG HUNTER	61,95
DARIUS 2	92,95
DICK TRACEY	84,95
DONALD DUCK LUCKY DIME	92,95
DOUBLE HAWK	61,95
E-SWAT	61,95
ENDURO RACER	28,95
F16 FIGHTER	50,95
FANTASY ZONE	36,95
FIRE AND FORGET 2	84,95
GAUNTLET	84,95
GHOULS AND GHOSTS	84,95
GLOBAL DEFENCE	36,95
GOLDEN AXE WARRIOR	92,95
GOLFAMANIA	59,95
GOVELIUS	61,95
GREAT FOOTBALL	70,95
GREAT GOLF	70,95
HANG ON	28,95
HEAVYWEIGHT CHAMP	70,95
IMPOSSIBLE MISSION	84,95
INDIANA JONES	84,95
KLAX	92,95
LASER GHOST	84,95
LORD OF THE SWORD	61,95
MICKEY MOUSE	84,95
MS. PACMAN	84,95
MY HERO	36,95
NINJA	28,95
OLYMPIC GOLD	98,95
OUT RUN	59,95
OUT RUN EUROPA	98,95
PACMANIA	98,95
PHANTASY STAR	112,95
POPULOUS	98,95
R-TYPE	84,95
R.C. GRAND PRIX	84,95
RAMPAGE	84,95
RESCUE MISSION	28,95
RUNNING BATTLE	84,95
SHANGHAI	47,95
SONIC THE HEDGEHOG	84,95
SPEEDBALL	84,95
SPELLCASTER	84,95
SPY VS SPY	50,95
STRIDER	75,95

SUBMARINE ATTACK	84,95
SUPER KICK OFF	98,95
SUPER MONACO G. P.	84,95
SUPER TENNIS	28,95
TEDDY BOY	28,95
TRANSBOT	28,95
ULTIMA 4	112,95
WIMBLEDON TENNIS	92,95
WORLD GAMES	70,95
WORLD GRAND PRIX	36,95
WORLD SOCCER	70,95
XENON 2	84,95
ZILLION 2	36,95

GameGear

AXE



Super SONIC



Es ist die Story eines blonden Beachboys, geschrieben nach 2 Flaschen Baccardi (pro Nase). Eine Killer-Welle wirft den braunen Locker-Surfer an den Strand. Er wird mit einem Amulett um den Nacken wach, der unseren Mädchenschwarm zur Suche nach den 6 Teilen des Surfbrettes der Vorfahren zwingt, die von den Azteken irgendwo in der Karibik verbuddelt wurden. Leider stimmt das Amulett alles feindlich, was in seine Nähe kommt. Da hilft nur modernste Anti-Magie-Ausrüstung: Frisbee, Skateboard, Roller-Skates und Pedikopter (letzterer aus dem Arsenal von ALEX KIDD), die Standard-Erholungs-ausrüstung für Strandhüpfer. Nach dem Intro mit der Geschichte kann man ins Optionsmenü einsteigen - und gleich wieder raus: Nix da außer Button-Belegung und

GREENDOG

SEGA schickt Verstärkungstruppen in die wogende Auseinandersetzung mit NINTENDO im Sektor der Jump'n Runs: GREENDOG heißt die neue Geheimwaffe. Ob's ein Rohrkrepierer wird, werden wir in den nachfolgenden Zeilen feststellen.

Sound-Menü. Bleibt also nur noch das Spiel. Zunächst einmal unser Held selbst - ein Schlacksel wie aus dem Comic Strip. Seine Animation ist recht witzig und in genügend Phasen gezeichnet, um ihn fließend rumstaksen zu lassen. Die Level selbst bieten abwechslungsreiche Szenarien und unterhalten recht gut. Selbst Anleihen bei CALIFORNIA GAMES (MD,MS) wurden gemacht. Ab und zu begleitet uns ein kleiner Hund, der sich irrsinnig anhänglich zeigt und uns alle Extras vor der Nase wegfrisst - echt die Pestilenz. Sogar unter Wasser fehlt er nicht, der Schnorchel-Köter. Die Gegner können mittels (mehrfachen) Frisbeewurfes gelähmt oder verjagt werden, Item-Behälter spucken pro Treffer ein oder mehrere Nahrungsmittel aus, ohne die Greendog's Energie versiegt (Wonderboy-Technik). Weitere Gegenstände bringen Extraleben, eine Superdisc (Satelliten-Frisbee), einen Schirmhut, der unverwundbar macht und eine Uhr, welche die Bewegungen der Gegner kurzzeitig einfriert. Interessant ist die Technik zur Fortbewegung. Zwischen den Inseln bewegt Ihr Greendog mit seinem Pedikopter, an Land hat man manchmal sogar die Wahl zwischen Skateboard und Rollschuhen. Bei diesem Spiel

ist es tatsächlich gelungen, die Steuerung des Sprites wieder auf ein versöhnlich gutes Niveau zu bringen, so daß die 4 Leben und die 2 Continues eine echte Chance bieten, das Spiel mit seinen 12 Leveln zu schaffen. Die in Szenen unterteilten Level werden kräftemäßig jeweils im voll regenerierten Zustand gestartet. Die Sprites sind alles in allem gut gezeichnet, einige davon lösen echte Lacher aus (z.B. Kugelfisch), andere lassen den Blutdruck steigen (z.B. Piranhas in allen Gewässern). Der Sound ist ein reinrassiger Calypso, der gut 'überkommt' und auch passend zum Szenario ist. Die Hintergrundgrafik ist von unterschiedlicher Qualität, aber insgesamt gut. Blie-

be noch abschließend zu sagen, daß dieses Spiel zwar nicht die Güte eines Donalds oder Sonics hat, aber in der vorliegenden Form doch genügend Eigenständigkeit besitzt, um glaubhaft zu wirken. Zwar hat man bei SEGA kräftig im Lager nach Brauchbarem gegraben, aber das Spiel hat Gottseidank genügend Flair, um nicht ganz als reines Puzzle dazustehen.

(re)

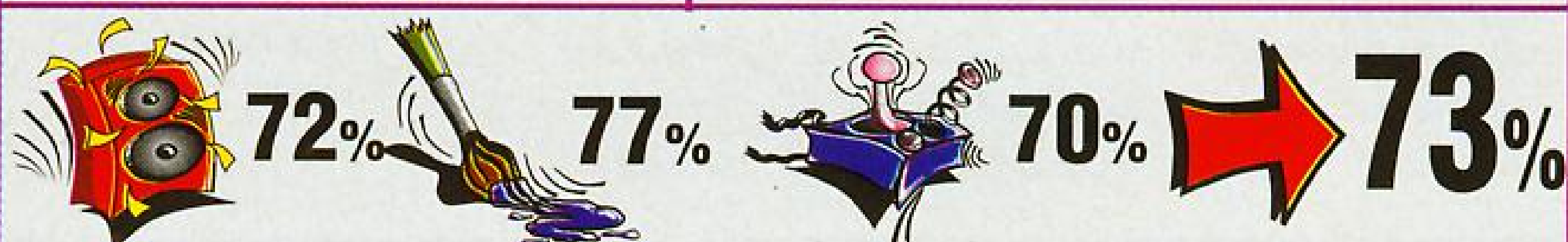


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Englische Anleitung
- Continues

JUMP' N' RUN

Hersteller SEGA
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4



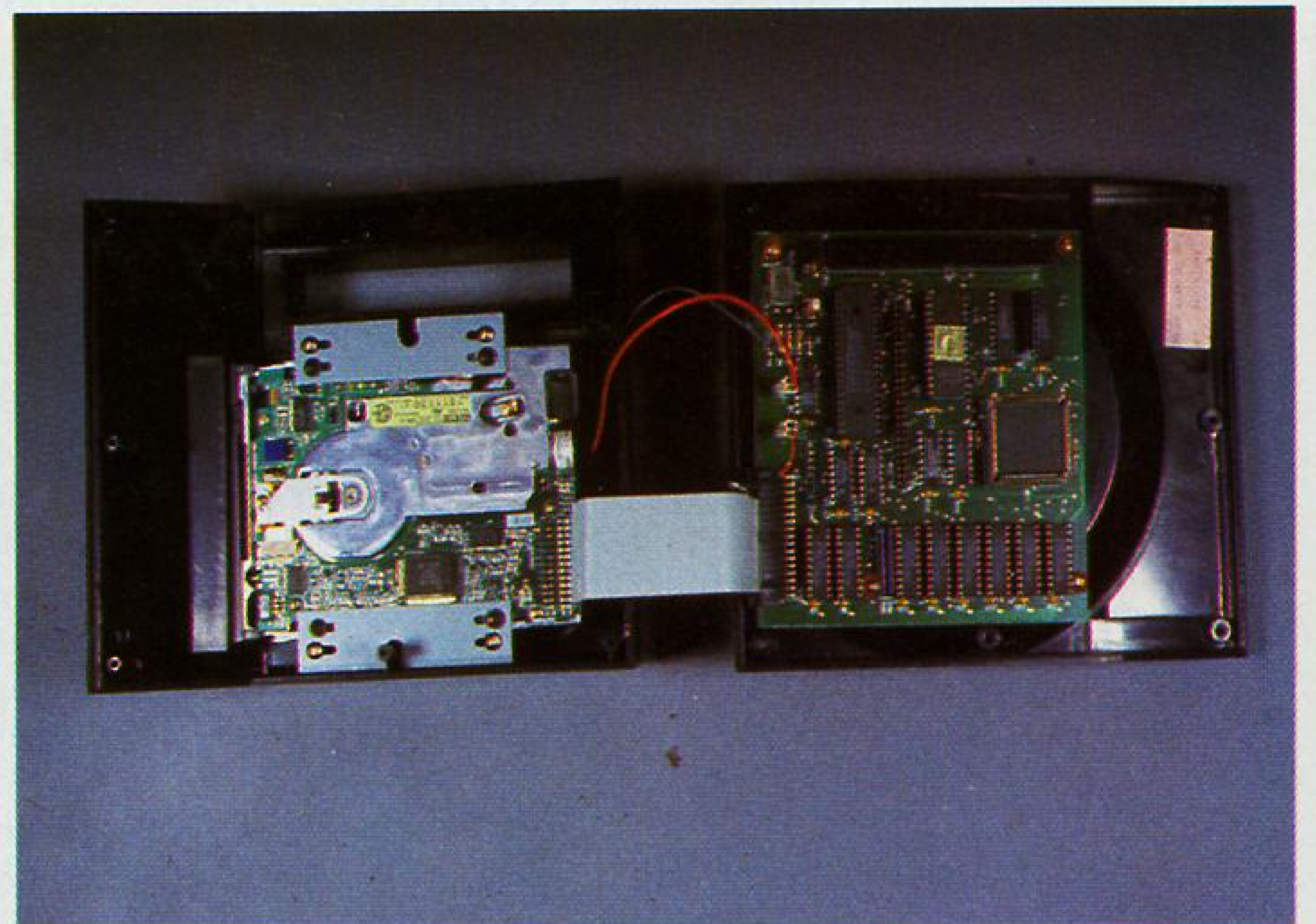
Es lebe die Revolution

Mega Revolution

Modul Kopierstation

für alle Sega*-Mega-Drive-Module: DM 449,00

Die megastarke Erweiterung für Ihr Sega*-Mega-Drive. Kopiert jedes erhältliche Spielmodul innerhalb von 45 sec auf 3 1/2 Zoll Disk. Ein absolutes Muß für jeden Sega*-Mega-Drive Besitzer



Technische Daten: 2 MB Ram-eingebautes 3 1/2 Zoll Disk Laufwerk ■ kopiert alle Module auf Diskette
■ Sicherungskopie ohne Original-Modul voll spielbar ■ einfache Bedienung ■ 1 Jahr Voll Garantie
■ Updates nur durch Betriebssystem Disketten ohne Hardwareumbau ■ zukunftssicher

Bestell Hotline

☎ (0621) 42 60 20
☎ (0621) 4 26 02 11
☎ (0621) 4 26 02 12



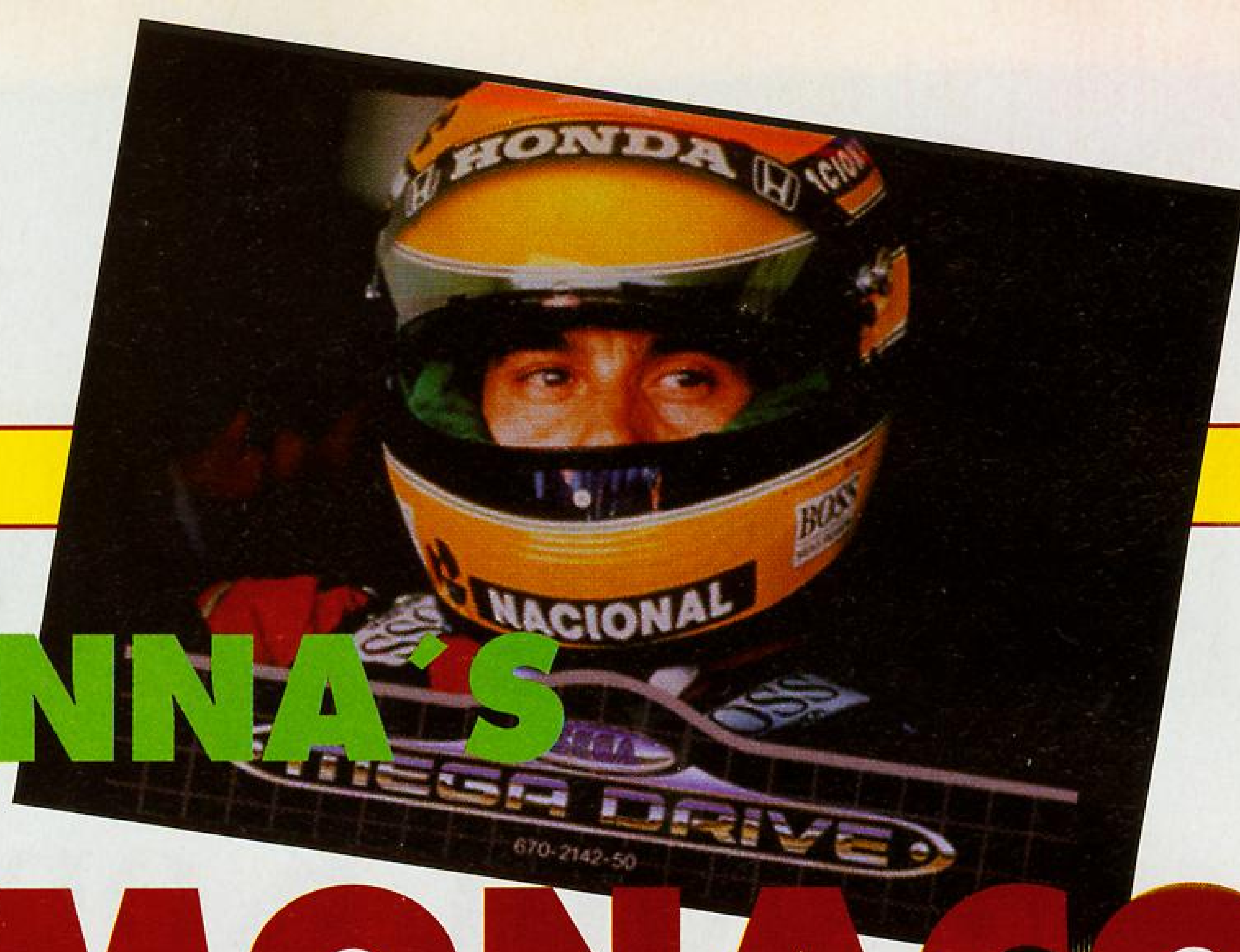
Bestell Hotline

☒ Software Corner
☒ Sophienstraße 13
☒ 6800 Mannheim

Der Versand erfolgt ausschließlich per UPS Nachnahme ■ DM 15,00 Verpackungs und Versandkostenanteil ■ Händleranfragen willkommen ■ Auslandsbestellungen können wir leider nur gegen Vorkasse ausführen, Auslandsversandkosten DM 40,00 ■ Achtung: Sega*-Mega-Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sega Enterprises Japan und Europa.



Super
SONIC



AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GRAND PRIX II

Wer war das? Wer hat in meiner Lieblingskurve in San Marino einen Reifenstapel liegen gelassen? Fassungslos sitze ich vor dem flackernden Bildschirm, während eines der Vorderräder im weiten Bogen davonfliegt. So, damit wäre auch gleich die Unfallsequenz mitgetestet. Aber entgegen der vorschnellen Meinung einiger Leutchen, die Änderungen im zweiten Teil von SEGA's Vorzeige-Rennsimulation würden sich in solchen Kleinigkeiten erschöpfen, zeigt der nachfolgende ausführliche Test (-Vergleich), daß da noch mehr dahintersteckt.

Im Spiel selbst geht es um das Fahren in einem Formel 1 Rennwagensimulator, bei dem Ihr im Cockpit sitzt und das Fahrzeug komplett selbst bedienen müßt (Lenkung, Schaltung, Bremse, Gas). Diese Perspektive ist recht selten (HARD DRIVEN, TEST DRIVE II: THE DUEL) und stellt andere Anforderungen als die häufigere 'Sicht von hinten' (OUT RUN; SUPER HANG ON; TOP GEAR) oder die 'Mäusebussardsicht' von oben (F1 CIRCUS, F1 GRAND PRIX). Schon beim Einstieg belegen die blitzsauberen Digital-Bilder von Senna, daß SEGA das Grafik-Image seiner Nobel-Konsole wieder ins rechte Licht rücken möchte. Hierzu zählen auch die rotierenden 3-D-Bilder (Strecken, Rennwagen) in den verschiedenen Select-Bildschirmen. Der Optionsschirm bietet zum einen den Senna GP an, ein Rennen über 3 Runden auf 3 neuen, von Ayrton ausgewählten Kursen, die zusätzlich zu den 16 Standard-Strecken der Weltmeisterschaft auf das Modul 'gebrannt' wurden. Sie sind etwas leichter als der World-Championship und ersetzen den SUPER MONACO GP des 1. Teils, eine Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Games. Zum anderen kann man die 16 Kurse der WM im Trainings-Modus beliebig oft Solo umrunden, um die für die Rennen notwendigen Tests zu absolvieren. In einem Untermenü kann ein

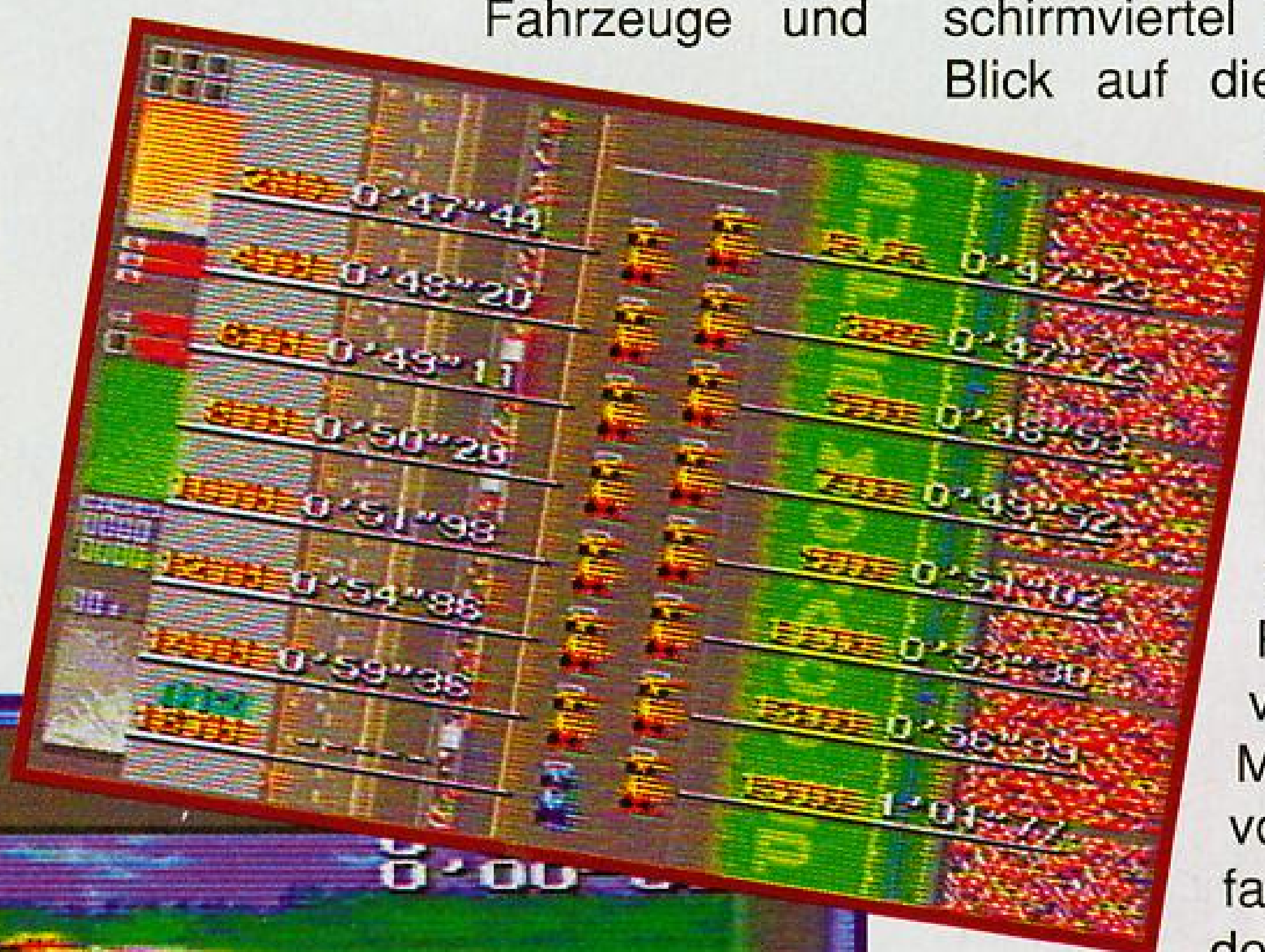
Soundcheck durchgeführt werden, wahlweise englische oder japanische Texte eingestellt und Joypadbelegung, sowie der Text der digitalisierten Sprachausgabe variiert werden. Bei den Kursen fällt auf, daß sie den aktuellen Ausführungen entsprechen. Einige schwierige Passagen wurden entschärft (z.B. Ungarn, Canada, Japan), andere Strecken etwas anspruchsvoller ausgestaltet (z.B. Monaco, San Marino). Bei allen wurden die scrollenden Hintergründe (360 Grad Panorama) farblich aufgefrischt und besser detailliert, so daß sie jetzt der AMIGA-Qualität von Teil 1 gleichkommen. Das Wetter fand ebenfalls Einzug ins Renngeschehen und per Zufalls-

generator wird auf Regenguß gewechselt. Diese neue Variante wurde grafisch ebenfalls gut umgesetzt und auch das Fahrverhalten der Fahrzeuge darauf abgestimmt, immer nach dem Motto: 'Hier aquaplannt der Chef persönlich'. Die Regentropfen, die Gischt an den Hinterrädern vorrausfahrender Fahrzeuge und

die trübe Witterung bringen echte Regenreifenatmosphäre mit. Das Bild beim Fahren zeigt die gleiche Aufteilung wie bei Teil 1: Der Streckenplan mit Platzierung aller 16 Wagen, Drehzahl-, Runden-, Zeiten-, Tempo- und Ganganzeige sind am gewohnten Platz, der breite Rückspiegel im oberen Bildschirmviertel gewährt den freien Blick auf die Abgasschnorchler hinter Euch. Traut

man sich dann an den World-Championship-GP, wird die Auswahl zwischen zwei Schwierigkeitsstufen geboten: Beginner (3 Runden je Rennen, vormals 5) und Master (6 Runden, vormals 5). Generell fangen alle Spieler mit dem Wagen des SER-

GA-Teams an. Da wir keine Manager oder Techniker sind, müssen wir als Fahrerwürstchen mit dem Vorlieb nehmen, was uns angeboten wird. Um die Bordsteinschleuder gegen etwas Edleres einzutauschen, müßt Ihr andere Fahrer herausfordern und zwei- oder dreimal in Folge beim Zieldurchlauf eine bessere Position belegen. Dann werden automatisch die Wagen getauscht. Dabei muß man die Traumflitzer natürlich über mehrere Stufen anpeilen, sonst wird das ewig nichts. Andere Fah-



Von der heimischen Stube direkt auf die Pisten der Welt, ist nun kein Problem mehr.

Super SONIC



rer fordern uns zwischendurch ebenfalls zum Duell heraus, so daß permanent schweißtreibende Zitterpartien mit durchgebogenen Joysticks und breiten Fingerkuppen angesagt sind. Vor jedem Rennen wird die Getriebeversion (4- oder 7-Gang bzw. Automatik) neu abgefragt und die Möglichkeit zu Trainingsrunden angeboten. Ist dann genügend Adrenalin in die alten Adern gepumpt und 'Race' angewählt, dürft Ihr mittels einer Qualifikationsrunde Euren Startplatz im Feld der 16 Wagen bestimmen. Neu ist die Mäusebus-sardperspektive beim Einrollen der Wagen auf die Startplätze und die Anzeige aller Namen und Zeiten (in Teil 1 nur eine Zahlentabelle). Dann kommt Euer Können auf den Prüfstand. Beim Rennen müßt Ihr Kollisionen mit anderen Wagen tunlichst vermeiden, denn zu 90% verliert Ihr mehr Geschwindigkeit als der Kontrahent. Wer aus Teil 1 das 'Torpedieren' von anderen Fahrzeugen gewohnt ist, muß umdenken. Dafür gibt es jetzt das Windschattenfahren hinter anderen Wagen, bei denen locker 20-30 Sachen mehr aus der Schüssel herausgeholt werden können, um mit diesem zusätzlichen Schwung

nichts mehr ab). Tut's das Rennmobil gar nicht mehr, kann an die Boxen gefahren und in 6 Sekunden eine komplette Wartung durchgezogen werden. Für die vorderen Plätze ist der Zug dann allerdings abgefahren. Das Resultat jeden Laufes kann vor dem nächsten Start per Batteriespeicher festgehalten werden. Die 6 Speicher (mit freier Namensgebung für den Fahrer) ersetzen das 64-stellige Passwort aus der Version 1 (Gottseidank). Einen Zwei-Spieler-Modus gibt es nach wie vor nicht, wobei dazu zu sagen wäre, daß die vorhandene Grafik und die Bildschirmteilung so gar nicht dazu geeignet wären. Für eine so aufwendige Programmänderung kann man gleich ein neues Spiel kreieren. Viel naheliegender wäre die 2-Spieler-Variante mittels Nullmodemkabel gewesen (ähnlich dem Link-Kabel bei GAME GEAR, GAME BOY und NEO GEO), denn für den externen Bus (hinten rechts an der Konsole) gibt es in Japan Modems und Spiele dazu ebenfalls (ADVANCED MILITARY COMMANDER; SHI? KIN? JOH?). Statt dessen hat man eine reine Modellpflege betrieben, etwa so wie NINTENDO bei FINAL FIGHT und



zu überholen. Dieser Schuß Realität erhöht die Qualität dieses Spiels erheblich, zumal der Verlust an Bodenkontakt bei abgefahrenen Reifen oder verbogener Aufhängung erst allmählich einsetzt und die "Trouble"-Anzeige auf dem Screen (mit entsetzlich schwimmender Karosserie) aus Teil 1 fehlt und das Drehmoment der Motoren noch weiter oben liegt (unter 10000 Umdrehungen geht gar

zer Besitzer des Teil 1 ist, sollte zumindest trotzdem mal Probe fahren, alle anderen können sich ohne Reue einen Simulator zulegen, der neben guter Technik und hoher Motivation eine angemessene Portion (Spiel-) Streß ins Leben bringt. Eine gleichwertige oder bessere Konkurrenz für diese Art von Rennspiel gibt es weit und breit nicht. Nichts für Sonntagsfahrer und Defensivlinge. (re)

SIDEPOCKET

Für alle, denen es in den meisten Kneipen zu rauchig oder das Licht zu schlecht ist, bringt Data East Billard direkt auf die Mattscheibe.

Ihr dürft aus vier verschiedenen Spiel-Modi auswählen. Im 1-Player-Mode müßt Ihr eine fest vorgegebene Punktzahl erreichen. Die Punkte erhaltet Ihr für nacheinander versenkte Kugeln und für

gelöst werden. Die Zahl der Versuche während des Spieles ist begrenzt. Blinken bestimmte Löcher auf und man versenkt eine Kugel darin, gibt es Bonuspunkte, Extraversuche und dergleichen mehr. Im 2-Player-Mode wird dann gegeneinander gespielt. Diesmal darf man unbegrenzt draufhalten, da es lediglich gilt mehr Punkte zu scheffeln als der Gegner. Der Trick-game-Modus ist besonders pfiffig. Hier müssen verschiedene Problemstellungen gelöst werden, z.B. 6 Kugeln mit einem Schuß versenken. SIDEPOCKET ist hervorragend gelungen. Das Ballverhalten, der Realismus kommt ausgezeichnet 'rüber und das Ganze macht auch noch Spaß.



Durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten läßt sich sehr realistisch spielen.

das Versenken der Kugeln in nummerierter Reihenfolge. Ist der erste Stage noch kein Problem, wird es danach doch schon recht happig. Nur mit den Punkten ist es nicht mehr getan, um sich zu qualifizieren, nein, es müssen auch noch Trickschüsse (Problemstellungen)

(rw)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Zwei-Spieleroption
- englische Anleitung

SIMULATION

Hersteller Data East
Preis ca. DM 120,-
Muster von Top4

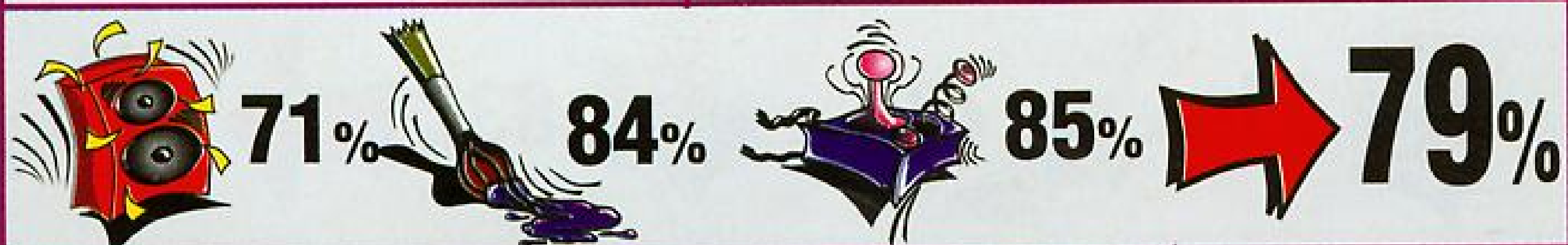


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- 6 Spielstandspeicher, Batterie
- Deutsche Anleitung

SPORTSIMULATION

Hersteller Sega
Preis ca. DM 110,-
Muster von Top 4



**Gebrauchte Video Spiele zu Superniedrigpreisen
Geld sparen, da macht das Spielen erst richtig Spaß.**

	Nintendo	Game Boy	Sega Mega	Sega Master			
Bayou Billy	49,95	Alleyway	24,95	Altered Beast	35,95	After Burner	44,85
Mega Man 2	66,95	Dr. Mario	36,95	E-Swat	55,95	Black Belt	44,85
S. Mario Br. 3	79,95	Duck Tales	49,95	J.Madden 92	84,95	Choplifter	44,85
Simpson's	49,95	F1 - Race	49,95	M. J. Moonw.	55,95	Great Footb.	44,85
Zelda	49,95	Paper Boy 2	59,95	Whip Rush	43,95	Rambo	44,85

Wir führen über 1000 verschiedene Video Spiele. Bitte fordern Sie eine Preisliste an.

NINTENDO Spiele sind **NUR** mit einem Adapter bespielbar. (Bei uns erhältlich)

Begrenzter Vorrat. Preise gültig solange Vorrat reicht. Versand in Reihenfolge des Eingangs. Preise zuzüglich DM 5,- Versandkostenanteil + DM 3,- Nachnahmegebühr je Auftrag. Lieferung nur per Nachnahme oder Vorauszahlung.

90 Tage GARANTIE

ELA-Vertrieb, Postfach 1366, 7600 Offenburg, Tel.: 07805/59802, Mo-Do 15-18 Uhr



Super SONIC

Die Story geht fantasymäßig recht gut ab. Inmitten des seit vielen Monaten andauernden Verteidigungskampfes gegen die anstürmenden nichthumanoiden Goblins, trifft ein gigantischer Blitz die Burg der menschlichen Verteidiger. Nachdem diese wieder zu sich gekommen sind stellen sie mit Entsetzen fest, daß die Sonne am Himmel eine vollkommen fremde ist. Die Burg samt Insassen steht unversehrt in der Mitte eines von himmelstürmenden Felsmassiven eingeschlossenen Tales. Und wieder ist draußen vor den Mauern der Teufel los, nur daß (zu unserem Glück) die Gegner diesmal eine kunterbunte Mischung aus allen möglichen und unmöglichen Gestalten sind. Na ja, neue Welten, neue Herausforderungen! Inmitten dieser strammen Story setzt das Spiel ein und Ihr müßt eine 4-Mann-Party aufstellen, um möglichst schnell die Hintergründe für diese chaotischen Verhältnisse zu klären, denn lange kann unser Fantasy-Völkchen nicht mehr durchhalten. Die Charaktere können nach freier Wahl zusammengestellt werden. Hierbei wird aus 7 Rassen bzw. Gilden ausgesucht, Sprite-Farbe und -Name festgelegt und der Skill-Level zugeordnet. Dieses auch bei SSI-Rollenspielen zu findende Verfahren eignet sich hervorragend zur individuellen Ausge-



■ DUNGEONS & DRAGONS ■ WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

Es hat lange Zeit gedauert, bis die verschlungenen Fantasy-Welten der D & D - Reihe einen Umsetzer für Spielkonsolen fanden. Das Ausgangsmaterial ist schier unerschöpflich und SEGA hat daraus die Campagne "Warriors of the Eternal Sun" herausgegriffen. Da die Rollenspielwelt auf dem MD seit PHANTASY STAR III, BUCK ROGERS und SHINING IN THE DARKNESS nicht so recht vom Fleck kam, ist das Interesse an dem Spiel naturgemäß recht groß.

staltung der Party-Teilnehmer und schafft eine große Identifikation mit den Spielfiguren, wodurch der Begriff des 'Charakters' seine volle Bedeutung erhält. Ungeduldrigen bzw. Neulingen des Genres wird die Schnellstart-Option einer bereits fertig zusammengestellten Gruppe angeboten (vgl. auch BUCK ROGERS, MD). Das System von Ausrüstung kaufen und Personen befragen, sowie die Sicht auf das Spielfeld von schräg oben und die 3D-Grafik in den Dungeons sind Standard. Gags, wie frisch ausgehobene Gräber auf dem Friedhof mit den Namen Eurer Recken und Schützelreime als Grabinschriften, lassen die Sorgfalt ahnen, mit denen D & D - Spiele designed werden. Das Beförderungssystem

durch Skillpunkte mit Verbesserung der Eigenschaften ist 1:1 den D & D - Regeln entnommen. Außerhalb der Burgmauern begegnet man Monstern aller Art, die beim Ableben Gold und Gegenstände hinterlassen. Das Kampfsystem ist eine Synthese aus BUCK ROGERS (Zug um Zug, Waffenwechsel) und FINAL FANTASY II (wenn es zu lange dauert, schlägt der Gegner zu). Die vier batteriegestützten Speicher sind jederzeit zugänglich (auch im Kampf), wodurch zum Experimentieren ermutigt wird. Die Bildschirmaufteilung ist dem Spiel MIGHT & MAGIC II (MD) entliehen (leider). Gottlob ist der Bildschirmausschnitt größer und die 3D-Darstellung in den Dungeons zumindest grafisch besser. Allerdings könnte hier doch etwas mehr Inno-

vation einfließen, man sollte es sich nicht ganz so einfach machen. Übrigens, wer mal eine Hinrichtung erleben möchte, sollte 5x zum Duke gehen und ihn ansprechen. Jaja, der Zeitdruck unter dem alle Pixel leiden müssen streßt halt arg. Musik und Sound sind gut. Der Spielverlauf ist sehr fließend, da es keine echt kniffligen oder gar unfairen Stellen gibt. Hier ist abwechslungsreicher und spannender Rollenspielspaß angesagt, der in absehbarer Zeit zum Erfolg führt. Ein Tip: Die Suche nach versteckten Räumen ist sehr ergiebig - also nicht blind rumlatschen. Die knisternde Atmosphäre und der Spielwitz sind die tragenden Elemente, der Grafik hätte ein leichtes Aufpolieren gut getan.

(re)



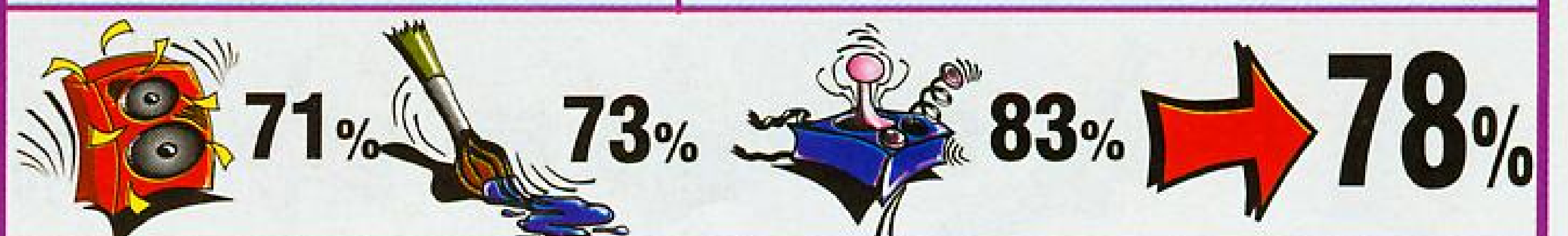
Vier Helden werden von Euch durch das Tal gejagt, um die restliche Bevölkerung so schnell wie möglich zu retten und die Feinde zu vertreiben.

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- 4 batteriegestützte Speicher
- Schnellstart-Option

DENKSPIEL

Hersteller Sega
Preis ca. DM 110,-
Muster von Top 4



Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**

Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**
Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr. 21 (Altstadt), **4000 Düsseldorf**

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

NRW: Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Altstadt
Tel.: 0211 / 13 19 79



Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

HARDWARE + ZUBEHÖR

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95	Gateway	-	-	84,95
A-Train	-	-	99,95	Global Effect	84,95	-	89,95
ATAC	-	-	99,95	Goblins	72,95	-	72,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95	Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Air Support	64,95	-	-	Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Hardball III	a.A.	-	87,95
Airline	-	-	72,95	Harpoon 2	78,95	-	89,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Harrier Jump Jet	-	-	114,95
Apydia	72,95	-	-	Head to Head	79,95	79,95	89,95
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.	Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Hexuma	92,95	-	92,95
B.A.T. 2	a.A.	-	92,95	History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95	Hook	72,95	-	78,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Hoi	64,95	-	-
Battle Isle Data	42,95	-	42,95	Humans	a.A.	a.A.	a.A.
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.	Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Beast 3	73,95	-	-	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Betrayal of Kond., Legacy	a.A.	a.A.	a.A.	Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	-
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Birds of Prey	74,95	-	99,95	Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Black Crypt	64,95	-	-	Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Black Sect	78,95	-	89,95	Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Legend	72,95	72,95	-
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95	Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Lary 5 dt.	96,95	-	96,95
Car Driver	a.A.	a.A.	a.A.	Lemmings	62,95	62,95	-
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95	Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Castles	72,95	-	79,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	Link Troon North	-	-	44,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95	Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Championship Manager	72,95	-	-	Links Barton Creek	-	-	44,95
Crazy Cars 3	65,95	-	-	Links Bayhill Course	-	-	44,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95	Links Pro	-	-	107,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-	Lord of Rings	67,95	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-	Lord of Rings II	-	-	84,95
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95	Lotus Espr. Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Dark Half	-	-	82,95	Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Dark Hall	-	-	a.A.	Lotus 3	65,95	65,95	-
Darklands	-	-	107,95	Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Darkmann	72,95	72,95	-	Lyonix	65,95	a.A.	a.A.
Darkseed	-	-	98,95	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.	Mad TV Data	-	-	26,95
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95	Magic Candle II	-	-	78,95
Devious Desings	64,95	64,95	-	Mantis	-	-	107,95
Dylan Dog	-	-	a.A.	Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Dynablaster	75,95	-	82,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 4	-	-	79,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95	Millemiglia	-	-	a.A.
Epic	72,95	-	78,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Espania	79,95	-	92,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Eternam	-	-	89,95	Myth	65,95	-	-
Europ. Football Champ.	67,95	-	-	Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Paladin II	73,95	-	89,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95	Patrizier	78,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95	Perfect General	87,95	a.A.	94,95
Exodus 3010	78,95	-	-	Perfect General DD	49,95	-	49,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Pinball Dreams	67,95	-	73,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95	Planets Edge dt.	-	-	89,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95	Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.	Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.	Populous II	67,95	67,95	a.A.
First Samurai	-	-	73,95	Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-				
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95				

Neu! Neu! Neu!
Funny Software in
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Psycho Soccer	64,95	-	72,95
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	72,95	-	-
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Best 3	73,95	-	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Trek	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	-
Super Hero	74,95	-	a.A.
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
V for Victory	-	-	117,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	79,95
Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Wizardy 7	-	-	92,95
Wizkid	65,95	-	a.A.
Zool	73,95	a.A.	-

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 2989,00

Joysticks:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

Joysticks PC:
Thustmaster DM 199,00

Zubehör:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
Syncro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Volloptische Maus DM 119,00
Crystall Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunnyline Mouse DM 79,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

Speichererweiterung
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

Laufwerke zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topperservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung



Super SONIC



BULLS vs. LAKERS

Das "Dream Team" sorgte während der letzten olympischen Spiele für Furore. Keine der hochkarätigen Mannschaften konnte dem NBA-Starangebot das Wasser reichen, was teilweise Niederlagen deprimierenden Ausmaßes zur Folge hatte.

Daß die Amerikanische Profiligena nicht nur die "Chicago Bulls" und die "Los Angeles Lakers" zu bieten hat, dürfte jedem Basketballfan bekannt sein. Aus diesem Grund hat sich Electronic Arts dazu durchgerungen, auch andere Spitzenteams in das Spiel einzubinden. Habt Ihr Euch erst einmal für ein Team entschieden, so wird die Mannschaft ausführlich vorgestellt. Die netten, digitalisierten Köpfe sind leicht zu identifizieren und so könnt Ihr Euch auch problemlos in die Rolle eines Clyde "The Glide" Drexlers hineinversetzen. Zusätzlich werden statistische Angaben in Bezug auf die Treffer- und Reboundquote auf den Bildschirm gebracht, die Euch vielleicht ein wenig bei der Spielerwahl unterstützen.

Der eigentliche Clou bei "Bulls vs. Lakers" ist, daß die langen Kerle nicht nur in den unterschiedlichsten Menüs zu erkennen sind, auch im eigentlichen Spiel sind sie leicht auszumachen. So versucht man einen gewaltigen "Slam-

Dunk" am besten mit einem Spieler wie Michael Jordan, der sich durch ein starkes Durchsetzungsvermögen auszeichnet. Fernwürfe hingegen sollte man lieber den größeren Mitspielern überlassen, da zunächst die abwehrenden Arme der Defensivspieler überwunden werden müssen. Die Steuerung erweist sich als brilliant, denn Korbleger, Täuschungsmanöver und 3-Punkte-Würfe sind sehr leicht zu realisieren.

Grafisch erweist sich "Bulls vs. Lakers" nur teilweise als echter Profi. Zwar sind die Spieler toll gezeichnet und die Halle originalgetreu umgesetzt worden, doch mangelt es entscheidend in Sachen Animation und Scrolling. Letzteres ruckelt so stark, daß grafikorientierte Mega Drive-Besitzer den Kauf lieber zweimal überlegen sollten. Die Ballgeräusche zeigen sich allerdings von einer hervorragenden Seite, was man von der durchschnittlichen Musik nicht gerade behaupten kann.

(om)

EUROPEAN CLUB SOCCER

Die Bundesliga hat kaum ihre Pforten geöffnet, da drängen auch schon wieder die ersten Fußballspiele auf den wohlgefüllten Softwaremarkt.

European Club Soccer trägt seinen Namen jedoch zurecht, denn zu Beginn des Spiels könnt Ihr unter sage und schreibe 32 Nationalitäten mit 12 verschiedenen Teams auswählen. Das macht nach Adam Riese die nahezu unbeschreibliche Zahl von 384 Mannschaften. Na, wenn bei dieser Masse nicht auch Euer Lieblingsteam dabei ist! Anschließend könnt Ihr entweder eine kleine Meisterschaftsrunde ins Leben rufen oder gegen einen gleichgesinnten Kameraden antreten. Auch bei der Festlegung der Spieltaktik werden Euch keine Grenzen gesetzt. Ob nun offensiven Angriffsfußball oder defensiven Verteidigungsblock, "European Club Soccer" hat wirklich alle möglichen Strategien intus.

Auf dem Rasen spielt sich dann jedoch schier Unglaubliches ab. Sollten sich meine stumpfen Augen täuschen oder handelt es sich wirklich um eine exakte 1:1-Umsetzung des Klassikers "Manchester United"? Ein kurzer Blick auf die Verpackungsrückseite verschafft Klarheit. Tatsächlich, Krisalis hat wieder einmal seine Hände im Spiel und das nicht zu knapp. Wirklich jedes Detail wurde

von der Amiga-Version übernommen, sogar die verhassten "Fake-Tore" (kurz nach unten ziehen und dann aus großer Entfernung draufhalten) können nach einiger Gewöhnungszeit erzielt werden. Obwohl das Joypad zunächst für ein Spiel dieses Genres gänzlich ungeeignet scheint, erweist es sich schon nach einiger Zeit als das Optimum. Mit Hilfe der drei Feuerknöpfe können nämlich alle Schußvarianten angewendet werden, ohne einen zeitraubenden "Doppelklick" ausführen zu müssen.

Dadurch, daß die einzelnen Spieler an Größe verloren haben, wirkt das Spielfeld sehr viel größer und raumgreifenden Pässen steht nichts mehr im Weg. Ansonsten kann die Grafik ruhigen Gewissens mit der des Amigas verglichen werden. Die Musikstücke sind jedoch ein besonderer Leckerbissen, zwingen sie doch unweigerlich zum Mitpfeifen, so sehr das einige Kollegen auch stören mag (Sorry!) (om)

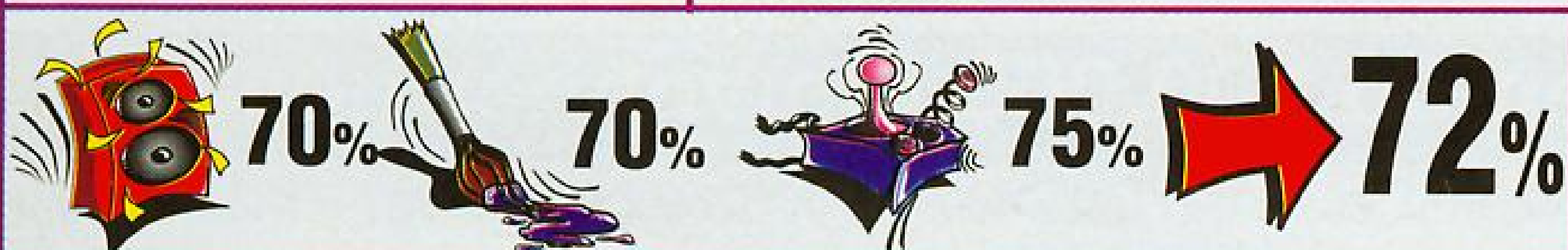


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Deutsches Handbuch

SPORTSPIEL

Hersteller
Electronic Arts
Muster von
Hersteller
Preis ca. DM 100,-

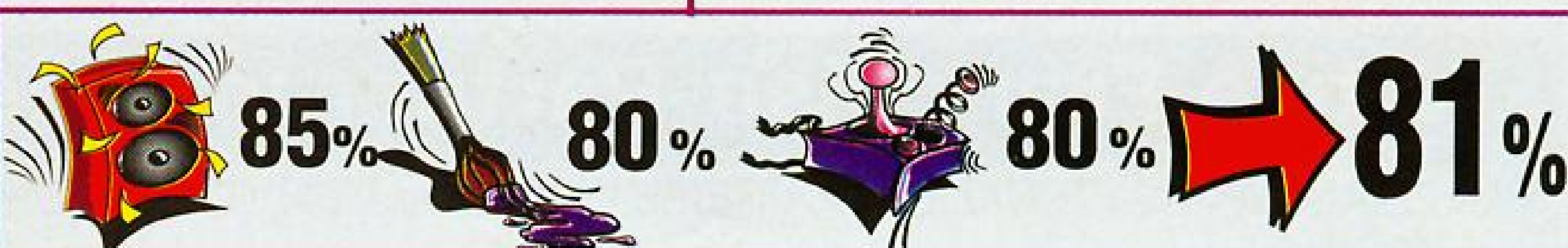


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Konvertierung zu
Manchester United

SPORTSPIEL

Hersteller
Virgin Games
Muster von
Hersteller
Preis ca. DM 100,-

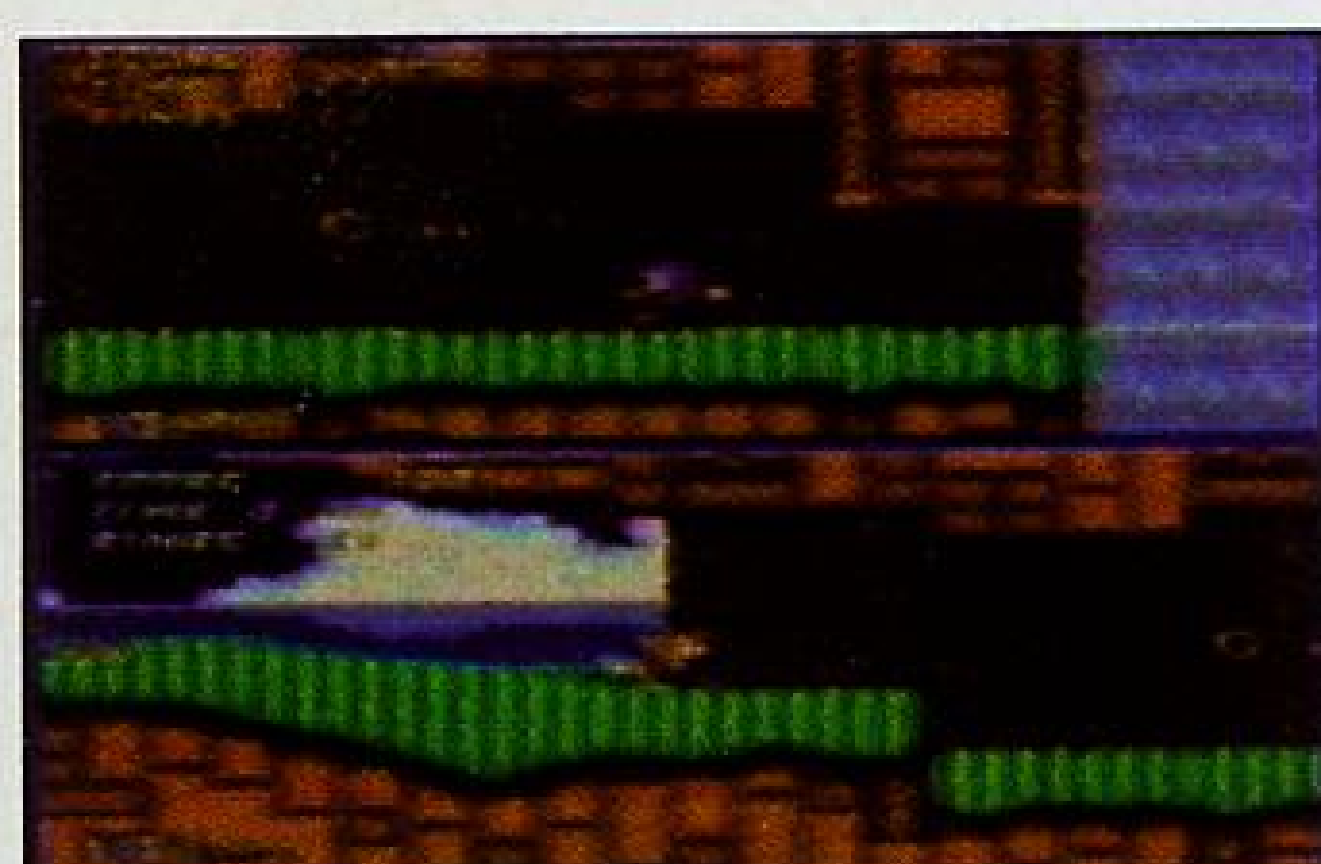


Super
SONIC



**Schneller als schnell
scheint die Devise des
zweiten Teils des großen
Sega-Vorzeige-Spiels.**

SONIC 2



Im Splitscreen-Modus können zwei Spieler gleichzeitig über den Bildschirm hetzen.



Doch um uns nicht zu überschlagen sei eines vorraus gesagt. Dadurch, das Sega plant, was zuvor noch keiner tat, nämlich die zeitgleiche Einführung eines Spiels in Japan, Europa und den USA, liegen uns im Moment nur ein Promotion Video und einige Produktinformationen vor. Aber Ihr könnt sicher sein, mehr haben andere auch nicht. Folglich läßt sich zum Gameplay eigentlich nur wenig sagen. Geht man allerdings davon aus, daß man zumindestens die Qualität des ersten Teiles erwarten darf und kombiniert das mit dem Video, wow, dann erwartet uns eines der am schnellsten und am aufwendigsten scrollenden Jump'n Run Spiele die es jemals gab. Noch schneller, noch bunter und noch größer als der erste Teil. Und diesmal gibt es ihn sogar mit Zwei-Spieler-Modus. Wer möchte und kann, der darf sich den Bildschirm splitten lassen und seinen Freund oder der Freundin die Rolle des trolligen Fuches übergeben. Dieser ist bei den besonders schnellen Bewegungsabläufen dann nur noch als rundes Fellknäul zu erkennen und man kann so ein ultimatives Rennen von Fuchs gegen Igel starten. Auch Grafisch wurde wieder bis zur letzten Minute gefeilt und gebastelt. Und es hat sich gelohnt. Die vorläufig eindrucksvollsten Momente des Spiels ergeben sich beim fantasti-

schen Steilkurvenrennen mit Überschlag und Doppelachser und bei den turbobeschleunigten Mega-Röhren-Durchschüssen. Hier kann man sogar die Hintergründe durchschimmern sehen, als seien die Röhren aus Glas. Bisher konnten wir die fünf ersten Level explizit in Augenschein nehmen, wobei jeder einzelne von ihnen, in Punkto Grafik und Geschwindigkeit, ein wahrer Genuß ist. Und sogar die soundtechnische Untermalung zu den einzelnen Leveln paßt sich exakt in den Gesamtaufbau ein

und unterstützt den Handlungsplot optimal, soweit ein Video solche Beurteilungen überhaupt zuläßt. Wer schon am ersten Teil seine helle Freude gefunden hatte, den müßte der zweite Teil eigentlich vom Hocker heben. So stellt man sich eigentlich Erfolgsfortsetzungen vor. Genaueres allerdings erfahrt Ihr in der nächsten Play Time, der Nummer 1/93. Dann liefern wir Euch nämlich des Hedgehogs zweiten Teil in einem megamäßig umfangreichen Detailtest. (ts)

ComputerWorld

0 20 51 / 5 83 63
Ladenverkauf:
Friedrichstr. 191
5620 Velbert 1

A. Triffterer

Versand von Soft- und Hardware für
Konsolenspiele und Handheld-Konsolen

Gameboy

Koffer	35.-
Carry All	40.-
Game Boy Safe	20.-
Cleaning Kit	29.-
Light Max	69.-
Batterie-Pack	69.-
Turtles 2	69.-
Probotector	69.-
Swap Thing	69.-
Super R.C. Pro	54.-
Dig Dug	69.-
Hudson Hawk	59.-
Hook	59.-
Track Meet	59.-
Viking Child	69.-
Blades of Steel	69.-
Star Saver	69.-
Tiny Toon	69.-
Track/Field	69.-
Star Treck	69.-
Castlevania II	69.-

NES

Airwolf	85.-
Double Drag. 3	119.-
Mega Man 2	109.-
Mega Man 3	99.-
Super Mario 3	119.-
Monster Pocket	109.-
Sega-Mega	
Olympic Gold	129.-
Chuck Rock	119.-
Gaiare	129.-
Robocod	119.-
Dragons Fury	119.-
Dungeons+	
Dragons	119.-
Quackshot	119.-
John Madden 92	119.-
Sega-Master	
Olympic Gold	119.-
A.Senna GP	89.-
Terminator	99.-

Lynx

Chess	89.-
Casino	79.-
Hydra	79.-
Kung Food	79.-
Hockey	79.-
Crystal Mines	69.-
Warbirds	69.-
Rampart	79.-
Scrabyard Dog	69.-

Game Gear

Olympic Gold	89.-
AX-Battler	69.-
Develish	79.-
Donald Duck	79.-
Super Kick Off	89.-
Paperboy	89.-

Bitte fordern Sie die kostenlosen, umfassenden Listen unter Angabe Ihres Systems schriftlich an.

Die Charts DES MONATS

Die Charts des Monats werden
ermittelt durch

media control

- 1 (2.MO) Der Patrizier
(Ascon)
- 2 (2.MO) 1869
(Max Design)
- 3 (3.MO) Civilization
(Microprose)
- 4 (5.MO) Monkey Island II
(Lucasfilm)
- 5 (11.MO) Bund. Man. Prof.
(Software 2000)
- 6 (4. MO) Sensible Soccer
(Mindscape)
- 7 (10. MO) Airbus A320
(Thalion)
- 8 (7. MO) Pinball Dreams
(21st Century)
- 9 (9. MO) Form. I Grand Prix
(Microprose)
- 10 (11. MO) Battle Isle
(Blue Byte)

- 1 (3.MO) Der Patrizier
(Ascon)
- 2 (4.MO) Indianan Jones IV
(Lucasfilm)
- 3 (2.MO) 1869
(Max Design)
- 4 (10.MO) Civilization
(Microprose)
- 5 (10.MO) Monkey Island II
(Lucasfilm)
- 6 (8.MO) Falcon 3.0
(Spectrum Holobyte)
- 7 (2.MO) B-17 Flying Fortress
(Microprose)
- 8 (4.MO) Das Schwarze Auge
(Attic Software)
- 9 (6.MO) Ultima VII
(Origin)
- 10 (12.MO) Wing Commander II
(Origin)

- 1 (14.MO) Pirates
(Microprose)
- 2 (4.MO) T.M. Hero Turtles II
(Image Works)
- 3 (5.MO) Elvira-Mistr.o.t. Dark
(Flair)
- 4 (11.MO) Bundesliga Manager
(Software 2000)
- 5 (8.MO) WWF Wrestling
(Ocean)
- 6 (10.MO) The Simpsons
(Ocean)
- 7 (3.MO) Familien Duell
(PCSL)
- 8 (3.MO) U.S.S. John Young
(Verlag R. Kleing.)
- 9 (10.MO) Terminator II
(Ocean)
- 10 (6.MO) Conquistador
(GDG)

- 1 (6.MO) Form. 1 Grand Prix
(Microprose)
- 2 (17.MO) Lemmings
(Psygnosis)
- 3 (8.MO) Airbus A320
(Thalion)
- 4 (8.MO) Silent Service II
(Microprose)
- 5 (8.MO) Amberstar
(Thalion)
- 6 (7.MO) Special Forces
(Microprose)
- 7 (10.MO) Lotus Esprit Turbo II
(Gremlin)
- 8 (4.MO) Ultima VI
(Origin)
- 9 (4.MO) Their Finest Hour
(Lucasfilm)
- 10 (16.MO) Monkey Island
(Lucasfilm)

KONSOLENCHARTS

- 1 Hard Drivin` 95%
- 2 Rampart 84%
- 3 Shadow o. t. Beast 81%
- 4 Awesome Golf 75%
- 5 Scrapyard Dog 75%

- 1 Sonic 89%
- 2 World Class Lead. 82%
- 3 Popils 72%
- 4 Factory Panic 71%
- 5 Halley Wars 60%

- 1 Battle Toads 91%
- 2 Final Fant. Adv. 90%
- 3 Final Fant. Leg. II 90%
- 4 Choplifter II 85%
- 5 Battle Bull 84%
- Nemesis II 84%

- 1 Super M. Bros. 3 93%
- 2 Maniac Mansion 92%
- 3 Mega Man III 90%
- 4 Final Fantasy I 88%
- 5 Boulder Dash 86%

In den Konsolencharts
präsentieren wir die Spiele
mit den besten Wertungen
der letzten drei Ausgaben
(nicht von media control
ermittelt).

Neulich im Gefrierfach.



Lucky Strike. Sonst nichts.

106-219

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Hallo Play Time!



Endlich ist der Sommer vorbei. Ständig Sonnenschein - richtig widerlich. Nun wird es wieder kälter, die Blätter färben sich braun und fallen von den Bäumen. Es beginnt die besinnliche Jahreszeit. Der Regen fängt wieder an - nicht dieser plötzliche, kurze Sommerregen, sondern der lange, kalte Herbstregen. Bei diesem Wetter habt Ihr nichts auf

der Straße zu suchen. Endlich habt Ihr wieder die Muse, Euch voll und ganz dem Schreiben von Leserbriefen zu widmen. Ich bin jedenfalls gerüstet. Mit einem besseren Computer, jeder Menge Beruhigungsmitteln und viel Zeit harre ich den Dingen, die da kommen sollen.

Leserbrief

Hallo Leute! Oh mann ey, ich kann es nicht lassen Euch zu schreiben, weil ich weiß, Ihr werdet diesen Brief nicht abdrucken, aber ich gebe die Hoffnung nicht auf! Ich möchte Euch etwas fragen: Wie macht Ihr das eigentlich mit den Leserbriefen? Habt Ihr 50 Leute, die tausende von Briefen durchlesen, oder lest Ihr nur jeden 2.? Ich meine, es ist sicher so, daß Euch mehr als 1500 Leute pro Monat schreiben, oder? Lest Ihr die alle, oder wandern die ungelesen in den Papierkorb? Ciao... Euer Fan

Alexander Ihrawisch

Wäre das schön, wenn uns monatlich 1500 Leute schreiben würden. Die Zahl der Leserbriefe ist offenbar stark wetterabhängig und ist umgekehrt proportional zu der Anzahl der Sonnentage. Aber einige hundert kommen da schon zusammen. Wir haben auch keine 50 Leute, die sich da durcharbeiten. Ich bin

mein einziges Leut! Aber ich kann euch versprechen, daß JEDER Brief gelesen wird, auch wenn wir ihn nicht abdrucken. Das erklärt übrigens auch meinen hohen Verbrauch an Beruhigungsmitteln, Magentropfen und gelegentlich meine schlechte Laune. Aber ich habe es ja so gewollt. Also - kein falsches Mitleid geheuchelt und rann an Euer Schreibzeug!

Lesertief

An seine Majestät König Rainer I ich protestiere hiermit gegen Eure Tyrannei (!), unter der harmlose Leserbriefschreiber zu leiden haben, wenn sie auf den letzten Seiten einer sadistischen Zeitschrift herunter und zur Schnecke gemacht werden, nur weil sie sanfte Kritik an Selbiger (die Zeitschrift ist gemeint - nicht die Schnecke) geübt haben. Stellt Euch in die Ecke und schämt Euch! Es hasst Euch innig Euer

Hariolf Betz

Wir denken gar nicht daran uns zu schämen! Zudem geruhen Wir nicht JEDEN zu Arion Ruffus (rote Weinbergschnecke) zu machen, sondern nur Ausgesuchte! Was im Allgemeinen Heiterkeit erregen sollte, aber bei humorlosen Zeitgenossen die seltsamsten Blüten treibt. Daß Ihr Uns hasst, finden Wir gut! Freunde kommen und gehen, aber ein guter Feind, der bleibt Dir fürs Leben!

Die Leser, die ich rief

Hey Play Time! Heull! Schnief! Hoffentlich erholen wir (zwei stolze Game Boy Besitzerinnen) uns noch einmal von dem Schock, den Manuel Hübners dämliche Frage (siehe PT 8/9 92) hervorgerufen hat! Lieber Manuel! Wir lesen nicht "Gähners oder so", weil wir die Zeitschrift total ätzend finden. Wir haben dieses Käseblatt zwar noch nie gekauft, geschweige denn ganz gelesen, denn es kann einfach nichts besseres geben als die Play Time! Na,

fühlt Ihr Euch jetzt geehrt? Nett, daß Ihr unsere Konsolen verteidigt habt. Warum werdet Ihr eigentlich nur manchmal von Eurem Chefredakteur geschlagen? Öfter wäre sicher gesünder. Übrigens: Euer Poster ist Sch.... und der Rest gehört auch auf den Müll. Beruhigt Euch - das war nur ein Scherz! P.S. Wenn Ihr zwei nette, hübsche Mädchen glücklich machen wollt, druckt diesen Brief bitte ab. P.P.S. Kann man bei dem Leserbriefonkel mal einen Schnellkurs in Schlagfertigkeit machen?

Aline + Katrin

Ob Ihr nett und hübsch seid, konnte ich anhand des Briefes (leider) nicht nachprüfen. Da ich ausgesprochen gutgläubig bin, nehme ich einmal das Beste an. Nette, hübsche Mädchen wollen wir immer glücklich machen. Obwohl ich den Zusammenhang nicht ganz sehe, drucke ich Euren Brief wunschgemäß ab. Bei unserem Leserbriefonkel kann man (nach Altersangabe) einen Kurs in

Das Schwarze Auge[®]

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



Unter Lizenz von



"Die Schicksalsklinge" wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

Lieferbar für IBM PC und
ab November '92
für AMIGA



Schlagfertigkeit in jeder schummrigen Bar machen. Aber Vorsicht! Nicht jeder Onkel ist ein guter Onkel!

Der Leser, der mich rief

Hallo Leserbriefguru! Wir dürfen Dich doch so nennen, oder? Daß Du außer Paul Plodder der beste Leserbriefonkel der Welt bist, ist ja wohl inzwischen klar! Ich hoffe, Euer Redaktionsorakel ist endlich wieder funktionstüchtig, damit Du uns lebenswichtige Fragen beantworten kannst. Wann kommt endlich Turrican 3???? Warum kommt von Accolade ein Spiel (Universal Soldier) für den Gameboy heraus, daß Turrican 2 mehr als ähnlich sieht? Und noch etwas: Da ich nächstes Jahr die Schule mit der FOS abschließe, hätte ich gerne erfahren, was man für Referenzen vorweisen muß, um bei Euch als Redakteur anzufangen. Bitte gebt mir eine ehrliche Antwort.

Sascha Sep

Jetzt fühle ich mich aber dicke geschmeichelt! Wann Turrican 3 kommt können wir momentan auch noch nicht sagen. Wenn ein Game einem anderen sehr ähnlich sieht, ist das durchaus legal und gibt keinen Grund zu Vermutungen. Um bei uns als Redakteur anfangen zu können, braucht man eigentlich keine besonderen Referenzen, sondern eine lesbare Schreibe, Teamgeist und Erfahrung in mindestens einem Kampfsport, um die Redaktionskonferenzen zu überstehen. Fachwissen, Computerkenntnisse, Freude am Spiel und Kenntnisse in erster Hilfe setzten wir als selbstverständlich voraus. Wenn Du dann noch reiche Eltern hast (die Bezahlung

ist lausig!), sollten wir uns zusammensetzen.

Der Leser, der liegt schief

Hallo P.T. Zunächst einmal ein dickes Lob, wie Ihr es ja schon in vielen anderen Briefen gesehen habt. Ich habe Eure Zeitung im Abo und finde sie echt obercool. Aber nun zu meinem Anliegen. 1. Warum seid Ihr eigentlich gegen Raubkopieren? Bekommt Ihr Geld für die Abwerbung von Raubkopieren? Seid Ihr Solche, die Anderen nichts gönnen? 2. Warum richtet Ihr nicht eine Tauschcke für Software ein? 3. Die Idee von Tobias Michl finde ich prima. Warum wollt Ihr kein Helmi-Poster herausbringen? So, das wars. Tschüß:

Daniel Benad

1. Wir bekommen KEIN Geld dafür und gönnen Anderen durchaus etwas. Wir möchten nur, daß die Softwarefirmen auch weiterhin gute Spiele auf den Markt bringen. Die machen es aber nicht für Nase! Die wollen Kohle dafür sehen! Getauschte Spiele bringen denen nichts - nur verkaufte. Wenn weniger verkauft wird, kommt weniger - und billigere (in Bezug auf die Qualität) Ware auf den Markt. So einfach machen die Bösen sich das. 2. Weil wir oben Genanntes nicht unterstützen wollen und wir Angebote von ehrlichen Zeitgenossen und den bösen Buben nicht auseinanderhalten können. 3. An uns solls nicht liegen, aber Helmi weigert sich.

Der Leser, der fliegt tief

Hallo Leute von Play Time! Können Du mir sagen, ob es auch Textprogramm für türkisch geben tut? Ich haben Problem mit deutsch. Und ich wollen wissen, was

Sprachausgabe bei Turrican auf türkisch sagen tut. Warum nicht drucken Play Time auf türkisch? Bitte tut mein Brief drucken.

Döner Kebab

Ich mächtig sauer, weil verarscht werden, auf Art dummliche. Falls (echte) türkische Leser Fragen haben, werden wir sie natürlich gerne (und ernsthaft) beantworten. Aber der geistige Tiefflieger, der diesen Brief geschmiert hat, möge sich bitte nicht mehr melden. Das Fassungsvermögen meines Mülleimers ist begrenzt!

Atari-Club

Sehr geehrte Damen und Herren, Sie stellen anscheinend in jeder Ausgabe einen Club vor. Ich bitte Sie daher auch unseren Club zu berücksichtigen, falls, und das nehme ich doch an, dieser Service kostenlos sein sollte. Der Pro-Atari-Computerclub besitzt zur Zeit rund 150 Mitglieder und arbeitet auch regional, d.h. jedes Bundesland hat seinen eigenen Ansprechpartner. Zudem bieten wir: Monatl. Clubmag, PD-Bibliothek (über 4500 Disketten), Hotline, Reparatur- Aufrüstservice, Sonderkonditionen bei Händlern, Clubtreffen etc. Eine Infodisk gibt's bei: Pro-Atari, c/o Moritz Kralemann, Coesfelder Str.53, W-4650 Gelsenkirchen. Vielen Dank für Ihre Mühe! Ich stehe für weitere Anfragen gerne zur Verfügung. Übrigens, Ihre Zeitschrift wird, trotz aller Macken, von Monat zu Monat besser. Großes Lob! Mit freundlichen Grüßen

M.Kralemann

Eigentlich haben wir kein festes Forum für Clubs, geschweige denn, daß wir in jeder Ausgabe Einen vorstellen. Aber wir sind

gerne bereit, Euch zu helfen. Auch wenn es nur im Leserforum ist. Weitere Anfragen von Clubs wären durchaus sinnvoll. Was halten eigentlich die Leser davon, wenn wir an dieser Stelle, in loser Reihenfolge gelegentlich Clubs vorstellen? Das mit dem Atari-Club habe ich besonders gern getan, weil ich Ataris ganz besonders herzlich finde. Ihr seidenweiches Fell, die lieben, braunen Äuglein, der anmutige Gang. Es sind ganz besonders liebenswerte Tierchen. Gelegentlich überwintert das eine oder andere Atari bei mir. Ich richte ihm dann immer ein Plätzchen in der Garage her und füttere es mit Nüssen. Das Atari darf nicht sterben!

Mac

Hallo Leute, da Ihr ja alle Beschwerden bisher verdaut habt, komme ich nun mit einer Neuen: Ich würde die Play Time ja monatlich kaufen, doch was nützt mir eine Computer-Zeitschrift, in der nicht einmal mein System berücksichtigt wird? Ich besitze (glücklicherweise) einen Macintosh. Die Zahl von Spielen, die ich mein eigen nennen darf, ist auch nicht von schlechten Eltern. Monat für Monat entdecke ich im Versandhandel oder auf Messen neue Mac-Spiele. Würde Indy 4 für den Amiga erscheinen, wäre in der nächsten Play Time ein Test. Da dieses Spiel nur für den PC und demnächst für den Mac erhältlich ist, wird es diesen Test nie geben. Ich bin mir sicher, daß die Mac-Version nie getestet wird. Warum weiß der Wind. Und übertrieben teuer sind die kleinen Macs auch nicht. Wenn sich jemand den T-Bird kauft, kann er für 300 DM weniger schon einen weit aus besseren Mac haben.

Der Spieler denkt sich einfach, es gäbe für den Mac keine Spiele, was völlig falsch ist. Ich würde Euch raten, auch den High-End-Rechner zu testen. Ein paar Leser mehr sind Euch sicher!

Jan Feldkirchner

Wie kommst Du darauf, daß wir alle Beschwerden verdaut haben? Da solltest Du einmal mit meinem Hausarzt reden! Auch mein Tablettenkonsum sollte da Bände sprechen. Aber kommen wir zur Sache! Es ist schon wahr, daß es für den Mac alle bekannten (und etliche mehr) Spiele gibt, und die sogar in ausgezeichneter Qualität! Auch das der Mac eine prima Kiste ist, bestreitet bei uns keiner! Wir arbeiten in der Redaktion sogar überwiegend mit Macs! Ob die Leser allerdings daran Interesse haben monatlich Neues über den Mac zu lesen wird sich zeigen. Also - Macintosh usende Play Time Leser - wollen wir es wagen?

Tee-Vogel

Hallo Leute! Ihr testet die Spiele also auf einem s.g. T-Bird! Es ist ja kein Fehler, sich von der Firma ASI-Computer sponsoren zu lassen. Es sollte aber jedem Leser klar sein, daß es sich hier um einen stinknormalen PC handelt, der nicht besser ist als Andere. Ihr wollt doch nicht etwa das Markenbewußtsein Eurer Leser prägen, oder? Party on!

Hans-Jürgen Wenk

Ja - ich geb's zu, wir haben in der Redaktion einige Tee Vögel herum-schwirren. Wir bekommen sie kostenlos! Und auch mit Zubehör sind die Jungs von ASI nicht knausrig. Alles was sie

dafür wollen ist, ihren Namen gelegentlich bei uns lesen. Ist das denn wirklich so schlimm? Natürlich ist das ein ganz normaler PC, nur eben in totschickem schwarz. Für Deinen Seelenfrieden möchte ich noch betonen, daß ich privat KEINEN dieser schwarzen Vögel hocken habe, sondern einen normalfarbigen PC!

Amiga

Hallo Play Time! Ich möchte Euch mal meine Meinung zum Brief von Christian Hauser (Ausgabe 8/9) mitteilen. Seiner Meinung nach geht der Amiga also unter? Also, ich meine, daß er auf dem Holzweg ist. Sehen wir uns doch einmal um. Die Hälfte aller User besitzt einen Amiga, und es werden immer mehr. Für Neueinsteiger bietet der Amiga doch die besten Perspektiven, günstigen Preis, sowie hervorragende Arbeits- und Spielbedingungen. Außerdem behauptet er noch, daß sich immer mehr Softwarehersteller abwenden, um ihr Glück auf anderen Rechnern zu suchen. Da möchte ich doch einmal wissen, ob der sich die Play Time nur zum betrachten der Bilder kauft! Die Ausgabe enthält doch mindestens genauso viele Tests wie für den PC! Ja ok - die Einführung des A500+ und des A600 waren wirklich nicht so gut durchdacht, aber deswegen macht Commodore doch den Amiga nicht kaputt. Wenn Du meinst, dann spring doch ab (an Deiner Stelle würde ich das aber noch einmal überdenken), Andere hingegen werden aufspringen, wie z.B. ehemalige C64 User, Anfänger oder enttäuschte Atari Besitzer. Auch mich würde interessieren, was andere Amiga Fans denken! Also Amiga, 100 Jahre sollst Du werden!

Amiga Stan



Über 1.500 Spiele in unserem Hauptkatalog

Das Geheimnis ist gelüftet:

Der Weihnachtsmann heißt Rumir!

Oberabgefahren:

Weihnachts-Plüsch-Turtel
DM 39,80



Unsere Tips für's Fest

Faszinierende Gesellschaftsspiele

— Um Reifenbreite	Spiel des Jahres 92	DM 42,—
— Quo Vadis	Verhandlungs-/Taktikspiel	DM 54,—
— Civilisation (deutsch)	Das Kultspiel	DM 78,—
— Risiko	Der Klassiker	DM 56,—
— Shogun	Das „etwas größere“ Risiko	DM 98,—
— Manta Manni	Satire, Satire, aber gut!	DM 44,—
— Ungeheuer Indiskret	Unser Partyspieltip	DM 44,—
— Abalone	Der neue 2-Pers.-Klassiker	DM 54,—
— Der fliegende Holländer	Spielreiz vom Feinsten	DM 49,—

Fantasy/Science Fiction Brettspiele

— Heroquest	...damit fing alles an	DM 78,—
— Starquest	„Heroquest im Raumschiff“	DM 79,—
— Das Schwarze Auge	Gigantische Ausstattung!!!	DM 96,—
— Herr des Schwertes	Geniales Rollen-Brettspiel	DM 78,—
— Die Claymore Saga	Riesiges Fantasy Table-Top	DM 109,—

Achtung: Wir führen zahlreiche Erweiterungen für Heroquest und Starquest!

Komplette Rollenspielsysteme

— Schwarze Auge Basis	Das meistgekauft System	DM 39,80
— AD&D Starter Set	Spieler+Spielleiterhandbuch	DM 76,—
— AD&D Vergessene Reiche	Die Welt für AD&D	DM 44,—
— Cyberpunk-Rollenspiel	Techno/Science Fiction	DM 48,—
— Ars Magica	Das beste Magie-Rollenspiel	DM 48,—
— Shadowrun	Mischung aus Fantasy/SF	DM 58,—

Megadrive

— Megadrive Magnum Set	379,—
— Megadrive Sonic Set	319,—
— Sonic II (Nov/Dez)	ca. 109,—
— Aquatic Games (Nov)	ca. 109,—
— Speed Ball 2 (Okt)	ca. 99,—
— Phantasy Star II	jetzt 89,—
— Phantasy Star III	jetzt 89,—

Game Gear

— Game Gear Sonic Set	339,—
— Game Gear + Columns	289,—
— Tuner f. Fernsehen	179,—
— Battery Pack	89,95
— Lemmings (Nov)	ca. 84,—
— Sonic II (Nov)	ca. 84,—
— Tazmania (Okt)	ca. 84,—

Einfach die gewünschte Anzahl eintragen und ab die Post...
...oder rund um die Uhr anrufen:

0 61 81 / 26 0 96

RUMIR'S MAGIC-Versand · Hospitalstraße 14 - 16 · 6450 Hanau 1

JA, ich bestelle die oben von mir eingetragenen Spiele und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC-Katalog bei Erstbestellung kostenlos ins Haus! Ich zahle per Nachnahme (zzgl.NN-Gebühr) Nur innerhalb Deutschlands.
 mit beiliegendem Euro-Scheck. Porto + Verp. DM 5,—

NEIN, ich möchte heute nichts bestellen, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen:
Her damit – und zwar für nur DM 5,— in Briefmarken per Umschlag.

Vorname _____ Nachname _____

Straße/ Hausnummer _____

PLZ/Ort _____ Telefon _____

Die Hälfte der User besitzt also einen Amiga? Toll! Woher hast Du diese Zahlen? Aber sei's drum wurscht. Daß der Amiga eine geniale Maschine für Einsteiger und Spieler ist, bestreitet keiner, ich am allerwenigsten. Aber mit dieser Kiste arbeiten? Ich habe fünf Jahre nach einer guten Textverarbeitung für meinen Amiga gesucht. Das Beste was ich fand war Beckertext II, das mir etliche neue Flüche entlockte. Nun arbeite ich mit Word für Windows und bin zufrieden. Im Anwendungsbereich kann der Amiga keinen Blumentopf gewinnen! Einen Amiga aufrüsten, so daß man mit ihm arbeiten kann (68030, Monitor, Flickerfixer, 6MB und Festplatte) wird einem auch gründlich von der Meinung kurieren, daß der Amiga preiswert ist! Leben wird er zweifellos noch lange, aber meiner Meinung nach nur als Spielecomputer und Freizeitmaschine. Falls man aus diesen Zeilen Frust und Enttäuschung herauslesen sollte, liegt man richtig. PC Rosshirt (ex Amiga Rainer)

Dies und das

Hi Onkel Rosshirt! Wir finden die Play Time zwar echt super, aber wir möchten auch ein wenig Kritik üben. 1. Auf welchen Bildschirmen laßt Ihr eigentlich Eure Konsolen laufen? Ich habe auch ein SNES und stellte fest, daß Eure Screenshots aus dem Mittelalter stammen. Bei mir sieht das viel besser aus! 2. Warum richtet Ihr keine Fragecke ein? 3. Warum war in der Ausgabe 10/92 das "Riesen" - Poster so klein?

Alex und Flo

1. Wir lassen unsere Konsolen eigentlich nie lau-

fen. Sie stehen auf dem Schreibtisch! Ich geb ja zu, daß unsere Screenshots manchmal nicht die Allerbesten sind. Aber wir arbeiten daran. Wo hab ich das schon einmal gehört? 2. Für was haltet Ihr diese Seiten? Für ein theologisches Forum? 3. Es hat etwas mit der Rechnung unseres Papierlieferanten zu tun.

Erwischt

Hallo Play Time
Es wird endlich Zeit, daß ich Euch einmal schreibe. Die üblichen Lobhudeleien möchte ich weglassen, obwohl sie manchmal zutreffen. Doch nun zum niederschmetternden Teil meines Briefes. Ich habe Euch entlarvt! 1. Ihr habt ein englisches Schwesternmagazin namens Amiga- Mania. Das selbe Cover, wie Ausgabe 8/9 92 und auf dem Poster war Euer Logo! 2. Ihr habt auch zwei deutsche Schwesternmagazine: Nämlich PC- bzw Amiga-Games. Das weiß ich aus fünf Gründen: Doppelseitige PT-Werbung, Tips die wortgenau aus der PT übernommen wurden, der Brief von Ass kam schon in der Ausgabe 10/92 vor, die Antwort war von Onkel Rosshirt, derselbe Verlag mit der gleichen Adresse.

Florian Platzmann

Bravo - ein Leser der mit offenen Augen durch die Welt (oder nur durch den Zeitungskiosk) geht. Wir bestreiten nichts! Oder wollt Ihr uns unsere Geldgier zum Vorwurf machen? Doch ich kann versprechen, daß wir nach wie vor mit aller Kraft an der Play Time arbeiten werden. Zudem ist sie mir von allen Zeitschriften, die für mein Geschreibsel Geld bezahlen, die Liebste!

Prosa für Programmierer

EHE DER GROSSE STOP KAM

Das Volk der Bit im Land der Byte, man schrieb 01 der Nanozeit, erwählte sich aus eignen Kreisen einen König, welcher Flop geheißen.

Flop war ein schneller Interrupter, er zog Register, hielt Adapter, und an der Spitze der Regierung gewann er manche Assemblierung.

Flop emulierte fulminant und fing den Cobol mit der Hand. Einst sprach der erste Programmierer der Bit-Partei zu Flop, dem Führer:

Es fehlt Dir im dualen Sinn zum guten Glück die Königin. Des ersten Rates Ironie bemerkte nur das Parity;

Die Andren wählten klar und klipp dem Flop ein Weib, die flotte Flip. Flip-Flop, ein Hochzeitspaar in Pracht, man schrieb die Nanozeit 08.

Das Bitvolk jauchzte - auf zum Run, zum Doppeljop als Festprogramm. Es war ein flippen und ein floppen, ein Zyklus, nicht mehr abzustoppen, denn kypernetisch digital wie weiland hexadazumal klang die Musik der Elektronen schon hoch, bis in die 11-er Zonen.

Am tollsten trieben es die Timer, der Multiplexer ging in' Eimer. Mit Dezimalen fuhr man Schlitten, das Gleitkomma war ausgeglitten.

Im großen Overhead-Büro kniff man Compilern in den Po, und Bits addierten spliternackt im Puffer zum Dreivierteltackt.

Ein Interface sang ordinär die Watson-Hymne rein binär. Man hatte Maß und Ziel verloren... Dem Supervisor kam's zu Ohren: Du lieber Dump, welch ein Gezeter Greif ein, oh großer Operator! Ein Druck - es kam der große Stop. "Halt" war das letzte Wort von Flop.

Abrupt erstarb der Bitgesang, na seht Ihr wohl? Cher chez la Femme! Im Land der Byte geht stumm bei Tag und Nacht der Error um.

Percy Pöttsch

Donnerwetter - ich bin schwer begeistert! Poetische Play Time Leser hat es bisher noch nie gegeben. Etwas Kultur tut uns allen gut.

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor. Richtet Eure Leserbriefe an:

CT Verlag
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

ON-LINE

DIE SERVICE SEITEN

DER HARD-/SOFTWARESUPPORTER IN DEINER NÄHE

Postleitzahlen Ab 1000

GAME-PLAY - Die Nr.1 in Berlin Videospiele zu Superpreisen in einer **Riesen-Auswahl!** Alle Systeme zum Testen. Wir importieren selber, daher: top **aktuell**, super **günstig** und **1a Service**, auch Versand, Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61, Tel.: **030/6912156** Fax: **030/6913838**.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. O - 1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel. Ost-Berlin/5892067.

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

Postleitzahlen Ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-44006, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel. 040-224633.

Postleitzahlen Ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-691487, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.

TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC. Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiele-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321796

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

Postleitzahlen Ab 4000

Versandhandel mit Superpreisen: **EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK,** Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267. **Software-datenbank** mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm*** LIFETIMES#

GAME-PLAY ZENTRALE in 4837 Verl. Videospiele-Spezialist mit **Riesenangebot** aus aller Welt f. Sega **MD-GG, Game-Boy, NES-US, PC Engine.** Großes Ladengeschäft mit Testmöglichkeit aller Systeme! Laden: **Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1, Tel.: 05246/81184** Fax: **05246/81270.**

Wir vermieten SEGA - SOFTWARE. MD, GG, MS. Ab **1.25 DM pro KT.** Kauf ist auf Bestellung möglich. **Fun & Action Club,** Inh. M. Tabbert, Dahlemerstr. 507, 4050 Mönchengladbach 2, Tel.: 02166-33871

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. **Soft & Sound** Versandzentrale, Rethelstraße 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer ganzseitigen Anzeige in dieser Play Time- Ausgabe.

Multi Media Soft - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Milser Str. 25, Tel.: 0521/771701, **SPIELVERLEIH,** kein Versand.

SOFT & SOUND: W - 4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel. 02041-21973.

Postleitzahlen Ab 5000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 02195-7758, Mo-Fr 17-21 Uhr.

SOFT & SOUND: W - 5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel. 0651-40532.

SOFT & SOUND: W - 5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel. 0202-81118.

Postleitzahlen Ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-613282. **Spielesoftware + Konsolen.**

Spielend in die Zukunft - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 14.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Homburg 06841-64587. **Spielesoftware + Konsolen.**

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06196-84747, Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr, Sa 10-13 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 6000 Frankfurt a. M., Wielandstr. 25, Tel. 069-590180.

Postleitzahlen Ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. **Spielesoftware + Konsolen.**

Wir setzen Maßstäbe - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. **Spielesoftware + Konsolen.**

Neueröffnung! Wenn es um Ihr Vergügen geht, verstehen wir keinen Spaß - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. **Spielesoftware + Konsolen.** Tel.: 07361-680663

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 07171-68983, Mo-Fr 18-22 Uhr.

Postleitzahlen Ab 8000

Computer- und Videospiele. Versand auf Rechnung, nur erste Lieferung per Nachnahme, preiswert, schnell und **PORTOFREI!!!** **MAGIC-Computerspiele,** Breitenfeldstraße 46, 8540 Schwabach, Tel. 0911-640241, Fax 0911-647895. Preisliste kostenlos!

Wie Phönix aus der Asche - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, München, 089-761908. **Spielesoftware + Konsolen.**

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0821-513001, Mo-Fr 10-18 Uhr

ÖSTERREICH

Abenteuer aus dem Briefkasten - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - **Crime, SF- und Fantasy-Spiele.** **Kostenlose Informationen** bei: **SSV Klapp-Bachler OEG,** Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.: A-0316/919327

Es ist längst nicht alles Gold, was glänzt, auch wenn uns die Juroren der 'Spiel des Jahres'-Liste dies suggerieren möchten. Dennoch, die Liste macht Sinn, allein schon aus dem Grund, um Menschen auf das Spiel und den damit verbundenen Spaß aufmerksam zu machen. Zuweilen spukt in den Köpfen einiger sogenannter Erwachsener immer noch die irriige Vorstellung herum, Spielen sei 'Kinderkram'. Play Time-Leser wissen da mehr. Und es kann nicht schaden, notorischen Nichtspielertypen klarzumachen, daß es eine Menge guter Spiele gerade für Erwachsene auf dem Markt gibt. All das und noch viel mehr beabsichtigen die SPIEL DES JAHRES-Juroren mit ihrer Preisvergabe. Vor allem, das Spiel für Erwachsene publik und populär zu machen. Aus den preisgekrönten Spielen dieses Jahres werden nachstehend zwei exzellente Spielsysteme herausgegriffen, die weit über den Allerleibrei der üblichen Spielproduktionen hinausragen: QUO VADIS und UM REIFENBREITE!

Um Reifenbreite

Selten hat ein SPIEL DES JAHRES-Titel mehr Zustimmung bei den Kennern der Spielszene gefunden als der diesjährige Preisträger 'Um Reifenbreite'. Die Geschichte des Spiels ist mehr als abenteuerlich. Rob Bontenbal, der Autor von 'Um Reifenbreite', erdachte sich das Spiel bereits vor über einem Jahrzehnt und versuchte das Radrennspiel dem Verlag 'Jumbo' schmackhaft zu machen. Da es sich aber um ein Sportspiel, dazu noch um ein relativ komplexes Spielsystem, handelte

und zudem Doping als spielerisches Element auftauchte, winkte der Verantwortliche der Produktentwicklung des Niederländischen Verlags 'Jumbo' ab. Zugleich erklärte er sich allerdings bereit, dem Reinkarnationstherapeuten Bontenbal bei der Suche nach einem geeigneten Verleger behilflich zu sein.

Die Connections halfen tatsächlich weiter. Die Firma 'Homas Spelen' zeigte verstärktes Interesse an der komplex gehaltenen Radrennsimulation. Ein Vertrag wurde kurzerhand unterzeichnet, ein bescheidener Vorschuß

auf den zu erwartenden Verkaufserfolg wurde Rob Bontenbal ausgehändigt - und das war es schon! Jahrelang wartete der Autor vergeblich auf irgendeine Nachricht des Verlages, bis er zufällig Jahre später erfuhr, daß ein ausgebrochener Brand die angelaufene Produktion seines Spieles unterbrochen hatte. Daraus begründet sich die äußerst geringe Präsenz von etwa 5.000 Spielen von 'Homas Tour', so der Originaltitel, die auf Holländischem Gebiet vertrieben wurden. Heute noch ein Originalspiel aufzutreiben, dürfte einem 6er im Lotto gleichkommen.

Aber seit Mitte des Jahres muß sich niemand mehr auf sein Glück verlassen, da 'Jumbo-Spiele' die begehrte Auszeichnung 'Spiel des Jahres' bekommen hat und von daher die Regale der meisten Spielabteilungen oder Fachgeschäfte wohlgefüllt sind mit 'Um Reifen-

breite'. Kurioserweise hat ausgerechnet der Verlag, der seinerzeit das Radrennspiel abgelehnt hat, Jahre später das Spiel in seinem Verlag produziert und somit den goldenen Schuß abgegeben. Reine Intuition oder Glück? Es wird sicherlich beides im Spiel gewesen sein, als bei 'Jumbo' die Entscheidung zugunsten von 'Um Reifenbreite' fiel. Und das, obwohl Marketing-Umfragen immer wieder deutlich sagen, daß Sportspiele auf dem Brettspielmarkt kaum Chancen haben, sich durchzuset-

überdimensionierter Spielplan zeigt mehrere Rennstrecken, über die die pedalfreudigen Radler fahren können. Es gibt unterschiedliche Straßenbeläge, die den Fahrern zu schaffen machen. Die normale Ebene, die keinerlei Auswirkung zeigt, das Bergauffahren, das den Radlern die letzten Reserven abverlangt, das Bergabfahren, das für den nötigen Schwung sorgt und zuletzt das Kopfsteinpflaster, das unnötigerweise Fahrer und Fahrgestell durcheinanderrüttelt.

Gefahren wird in Teams. Jeder der Spieler erhält eine Mannschaft von vier Fahrern, deren Gesamtplatzierung zum Schluß des Spiels über Sieg oder Niederlage entscheidet. Es macht demnach wenig Sinn, einen Fahrer gnadenlos zu powern und die anderen drei hinterherhecheln zu lassen. Um das zu verhindern, wirken einige Mechanismen in 'Um Reifenbreite'.

Normaler Antriebsmotor sind zwei Würfel, deren Addition die Zugweite vorgibt. Klingt wirklich nicht besonders erregend, ich weiß! Jedem Fahrer sind aber Energiekarten zugeordnet,

die nach eigenem Ermessen jederzeit statt eines oder zweier Würfel eingesetzt werden können. Der Vorrat, versteht sich, ist natürlich begrenzt! Zudem kann man getrost die Füße auf die Lenkstange setzen, wenn ein direkt vor einem stehender Fahrer kräftig in die Pedale tritt. Verfolgen nennt sich diese Möglichkeit, die liebend gerne angenommen wird, aber leider nicht immer genutzt werden kann, da der vorausfahrende Rennradler durch geschicktes Fahren ein Verfolgen unmöglich machen kann. Ein Ausreißversuch, der nur mittels einer Energiekarte möglich ist, macht ein Verfolgen ebenfalls zunichte. Das Anreihen ist eine weitere geschickte Chance, um sich in eine bestehende Kette von hintereinanderfahrenden Rennradlern eingliedern zu können, vorausgesetzt, es ist noch Platz!

Die taktischen Möglichkeiten in 'Um Reifen-



zen. Glücklicherweise erfreut sich Radfahren einer wesentlich größeren Akzeptanz als Segeln oder Autorennen.

Aber was ist so faszinierend an 'Um Reifenbreite'? Zum einen die gelungene Übertragung realer Verhältnisse auf das Spielbrett, zum anderen die ausgewogene Mischung taktischer und zufallsbehäfteter Elemente. Ein weiterer Vorteil bei der Neubearbeitung des Spiels liegt in dem sinnvoll gegliederten Aufbau der Spielregeln, die den Spieler nicht mit einem regelrechten Regelbrei zuschütten, sondern vielmehr in aufbauender Weise über die reinen Grundregeln eine Spielrunde nach und nach bis hin zu den Profi-Spielregeln führen. Das erst im letzteren Fall das Spiel richtig fetzt, dürfte klar sein.

Zumindest der Spielplan verändert sich aufgrund unterschiedlicher Spielstufen nicht. Ein

Quo Vadis

breite' beschränken sich aber keinesfalls auf die soeben angesprochenen Spielzüge. Sieht ein Fahrer, daß er kaum noch Chancen hat, Anschluß an die Hauptgruppe zu halten, darf er unsportliches Verhalten beweisen. Das "sich mitziehen lassen" von imaginär vorhandenen Begleitfahrzeugen erweist sich da mehr als wirkungsvoll. Im Originalspiel hieß das noch 'Doping'. Das war nicht nur realitätsnaher, vielmehr auch spaßiger. Aber um den Verkaufserfolg nicht zu gefährden, sah sich der Verlag offensichtlich veranlaßt, hier großzügig die Zensurschere anzusetzen. Eine weitere sinnvolle Maßnahme besteht in der Abwechslung bezüglich der Führungsarbeit, die gerade bei Bergauffahrten beträchtliche Vorteile bietet, wenn ein am Berg schwacher Fahrer einem hinter ihm liegenden, wadenkräftigeren Rennradler die Position 1 überläßt.

Überhaupt fehlt in 'Um Reifenbreite' kein Element, das den echten Radsport auszeichnet. Selbst die Sprintwertung für die jeweils schnellsten Fahrer wurde nicht vergessen. Ebensovwenig wie das gelbe Trikot oder gar ein Etappenrennen über mehrere Kurse. Einzig und allein die Chancenkarten, die bei der Bewegungszahl '7' gezogen werden müssen, bringen ein größeres, zufallsbedingtes Element in das Spiel. Aber selbst in diesem Fall kommt die realistische Komponente des Spiels zum Tragen. Von platten Reifen über mangelnde Kondition bis hin zum Massensturz wurde an alles gedacht, was aber zugleich mit den Reiz von 'Um Reifenbreite' ausmacht, da wie in einem echten Rennen unvorhergesehene Ereignisse auftreten können.

Wer sich einmal näher mit diesem Spiel beschäftigt hat, wird schwerlich wieder von ihm lassen können. Der Realismus dieses Spiels führt so weit, daß man immer wieder staunen muß, wie sich einem Radrennen gemäß Ausreißer von der Hauptgruppe zu trennen versuchen oder wie eine Verfolgergruppe allein vorausfahrende Rennradler einholt. Und immer wieder wird man abgeschlagene Fahrer beobachten können, die mühevoll Anschluß an die Hauptgruppe suchen, aber es nicht unbedingt schaffen. Durch den genialen wie einfachen Regelzusatz des Verfolgens werden diese Effekte ständig wieder hervorgerufen.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt. Zu zweit ist 'Um Reifenbreite' nur sinnvoll mit der Übernahme je zweier Teams seitens der beiden Spieler zu spielen. Und das wirkt oftmals zu krampfhaft. Drei Spieler werden dagegen schon eine Menge Spaß mit dem Spiel haben, ganz abgesehen von der optimalen Besetzung von vier Spielern, die sich ein heißes Rennen nach dem anderen liefern können. Und in diesen Fällen ist 'Um Reifenbreite' locker die beste Sportspielsimulation, die auf dem Markt zu bekommen ist.

(jg)

Erwähnte man vor ein paar Jahren den Namen des Ein-Mann-Verlages 'Hans-im-Glück', wußte niemand etwas mit diesem Namen in Verbindung zu bringen. Bernd Brunnhofer, die Seele des Verlages, produzierte in kleinen Stückzahlen gezielt auf den relativ kleinen Kreis von Spielefreaks hin, was ihm zumindest einen festen Abnehmerkreis im kleinen Rahmen bescherte. Selbst der Oberbürgermeister einer größeren norddeutschen Stadt gehört zu dieser Gruppierung, wurde ihm

doch als Amtseinführungsgeschenk 'Die Macher' überreicht, ein Politsatirespiel über Wahlen mit allem, was dazu gehört - selbst illegale Parteispenden. Zwischenzeitlich weiß ein Großteil der spielerischen Bevölkerung etwas mit dem Verlag 'Hans-im-Glück' anzufangen. Geändert hat sich dies praktisch über Nacht, nachdem Bernd Brunnhofer als erster Kleinverleger im deutschsprachigen Raum den Preis 'Spiel des Jahres' von der gleichnamigen Jury zugesprochen bekam, für die unvergleichliche, spielerische Satire über Städtebauplanung. 'Drunter & Drüber' wurde inzwischen über eine halbe Million mal verkauft und erlaubt seinem Produzenten, in Ruhe über den weiteren Ausbau und die Entwicklung seines kleinen Verlages nachzudenken.

Bernd Brunnhofer ist aber keineswegs zwischenzeitlich untätig geblieben. Ein neues Spiel aus seiner Kreativschmiede in München gibt es seit Anfang des Jahres unter dem vieldeutigen Titel 'Quo vadis?' (Wohin gehst Du?) in den Spielgeschäften. Wohin der Münchner geht, wird spätestens deutlich, wenn man das neue Spiel in einer Runde gespielt hat. Konsequenter verfolgt er die Vorstellung, daß ein hohes, spielerisches Niveau Verkaufserfolge nicht ausschließen muß. Da kann ihm nur heftig beigepflichtet werden.

'Quo vadis?' gehört zu den Spielen, die auch nach Jahren einen hohen Wiederspielwert aufweisen. Auch diesmal wurde ein aktuelles Thema in einen historischen Kontext gesetzt. Das Gerangel mehrerer Patrizierfamilien aus Zeiten des alten Roms um Ämter und Pöstchen, bis hin zum ehrenvollen Senatsposten läßt sich spielend leicht auf heutige Verhältnisse unseres parlamentarischen Staatsgefüges übertragen. Eitelkeiten und Profilneurosen sind bei den Spielern, die jeweils eine einflußreiche Familie in Rom führen, weniger gefragt. Vielmehr drohen, schmeicheln, denunzieren und locken die Spieler unverblümt die anderen Familien, um ihnen beim Aufstieg in das nächsthöhere Gremium behilflich zu sein, um irgendwann in den Senat gewählt zu werden. Zwischenzeitlich gibt es eine Menge an Lorbeeren einzuheimsen, die am Schluß die nötigen Siegpunkte bringen.

Aber beginnen wir von vorne. Jeder der bis zu fünf Spieler führt eine Patrizierfamilie, deren Mitglieder er zu höheren Weihen führen will. Der Weg führt über verschieden umfangreich besetzte Gremien, um so zum Schluß im römischen Senat präsent zu sein. Die reinen Zugmöglichkeiten sind schnell erfaßt, die taktischen Spielmöglichkeiten dagegen keinesfalls. Alle Sippenmitglieder fangen ganz unten an. Nun gilt es, Mehrheiten für den eigenen Karriereschub anzupeilen. Selten gelingt es, eigene



Verwandte für dieses Vorhaben zu finden. Gemeinerweise muß immer wieder die Hilfe der ungeliebten Mitspieler gesucht werden. Es kann über alles mit allen Spielern verhandelt werden. Je größer die Phantasie, desto interessanter die Absprachen. Mehrheiten für die eigenen Vorhaben zu bekommen, ist nicht einmal so schwierig, da die einzelnen Spieler meist nur ihre eigenen Vorteile im Kopf haben und somit zu einem auch für sie nützlichen Deal zu haben sind.

'Quo vadis?' gehört damit zu den Spielen, die einen gehörigen Schuß Beredsamkeit erfordern, um sich seinen nur auf ihren Vorteil bedachten Mitspielern gegenüber behaupten zu können. Ohne die zwangsweise notwendige Kooperation mit den anderen Familien kein Erfolg! Und eben dies macht die spielerische Brisanz von 'Quo vadis?' aus, das mit zu den besten Neuproduktionen dieses Jahres gehört.

(jg)

Um Reifenbreite

Verlag: Jumbo
Autor: Rob Bontenbal
Preis: ca. DM 48,-
Spielerzahl: 2 - , besser
3 - 4 Spieler



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 93 %
Spielregeln: 82 %
Spielreiz: 92 %



Quo Vadis

Verlag: "Hans-im-Glück"-Verlag
Autor: Rainer Knizia
Preis: ca. DM 50,-
Spielerzahl: 3 - 5



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 71 %
Spielregeln: 68 %
Spielreiz: 94 %



Advanced Dungeons & Dragons SPECIAL

TSR ist nicht nur im Bereich der Computerrollenspiele auf dem Vormarsch, die einzelnen Bücher der neuen 2nd Edition von AD&D sind jetzt so nach und nach erhältlich. Abgesehen von verbesserter Aufmachung und informativerem Inhalt, dürfte der Unterschied zu den alten Werken relativ gering ausfallen. Wirklich interessant ist somit nur das Kampagnen-Set, in dem die aus zahlreichen Fantasy-Büchern bekannte Welt "Forgotten Realms", endlich auch für den deutschsprachigen Raum genauer abgehandelt wird.

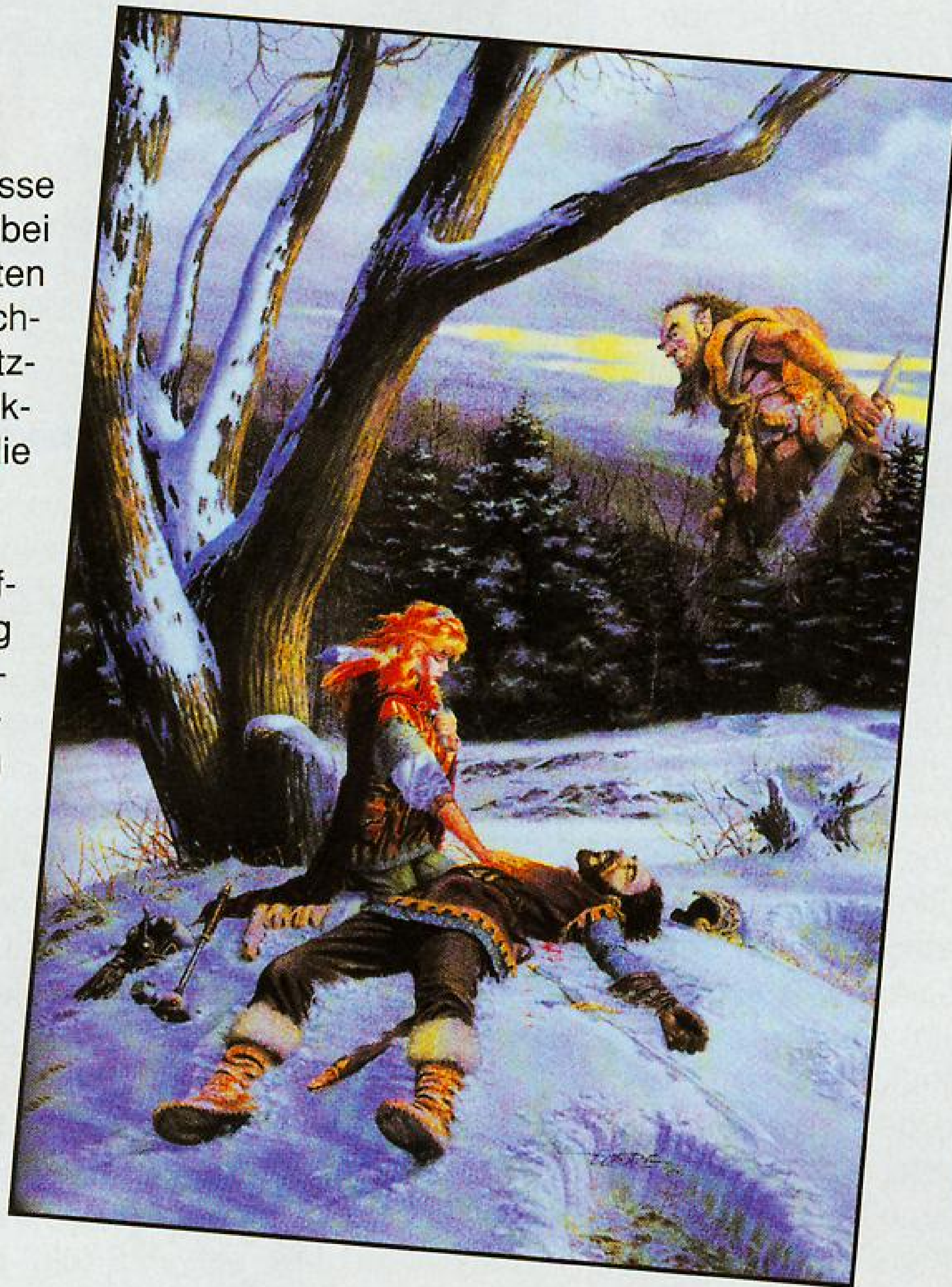
Alles über den Priester

Priester können zweifellos in die Klasse der Kleriker eingereiht werden, die bei (A)D&D im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen relativ oberflächlich beschrieben wurden. Dieses Zusatzbuch macht sicherlich sämtliche Rückstände wett, übertrifft vielleicht sogar die Konkurrenz um ein weites.

Logischer und streng gegliederter Aufbau, sowie interessante Schilderung helfen dem Leser dieses über 100 Seiten starke Werk leichter zu konsumieren. Bereits der gigantische Umfang läßt auf hohe Detaillierung schließen. So werden hier nicht nur die unterschiedlichsten Götter und Religionen (teilweise nach irdischem Original) vorgestellt, sondern gleich die vielen dazugehörigen Priester mit ihren verschiedenen mystischen Mächten. Außerdem wird eine ausgefeilte Anleitung zwecks Erstellung eigener Gottheiten bzw. Religionen vorgegeben.

Kleriker waren bei (A)D&D immer eine der mächtigsten Klassen, da sie einerseits über starke Magie verfügen, andererseits im Kampf nicht unterschätzt werden konnten. Durch die Gesinnungen und deren freie Wahl, war man als Spieler nicht einmal an ein strenges Verhaltensmuster gebunden. Dabei sollte dies bei allen "gläubigen" Klassen, zu der ja auch der Mönch gehört, ganz besonders der Fall sein. In diesem Punkt wurde das Feld ordentlich von hinten aufgerollt, d.h. chaotische Spieler (ich meine nicht die Charaktere!) sollten mal über einen Heldenwechsel nachdenken.

Spielreiz: 70%
Spielregeln: 65%
Material: 70%
Preis: ca. DM 40.-
Muster von: Rumir's Magic



Alles über den Magier

Zauberkundige gehörten wegen ihrer Unberechenbarkeit für den Spielleiter schon immer zu den beliebten Klassen. Die geringen Unterschiede innerhalb dieses Berufs, sowie der Mangel ausführlicher Hintergrundinformation lassen früher oder später sogar in diesem Milieu Langeweile aufkommen. Dagegen muß natürlich etwas getan werden.

Der Magier ist die spezialisierte Form des Zauberkundigen. Das bedeutet natürlich, daß sämtliche Zaubersprüche in Kategorien eingeordnet werden, auf die dann der Magier, je nach seiner Ausbildung sehr gut, mittelmäßig oder gar nicht zugreifen kann. Darüberhinaus gibt es Schulen und Gilden, die nicht nur Unterricht in den arkanen Künsten geben, sondern sich auch mit den konventionellen befassen.

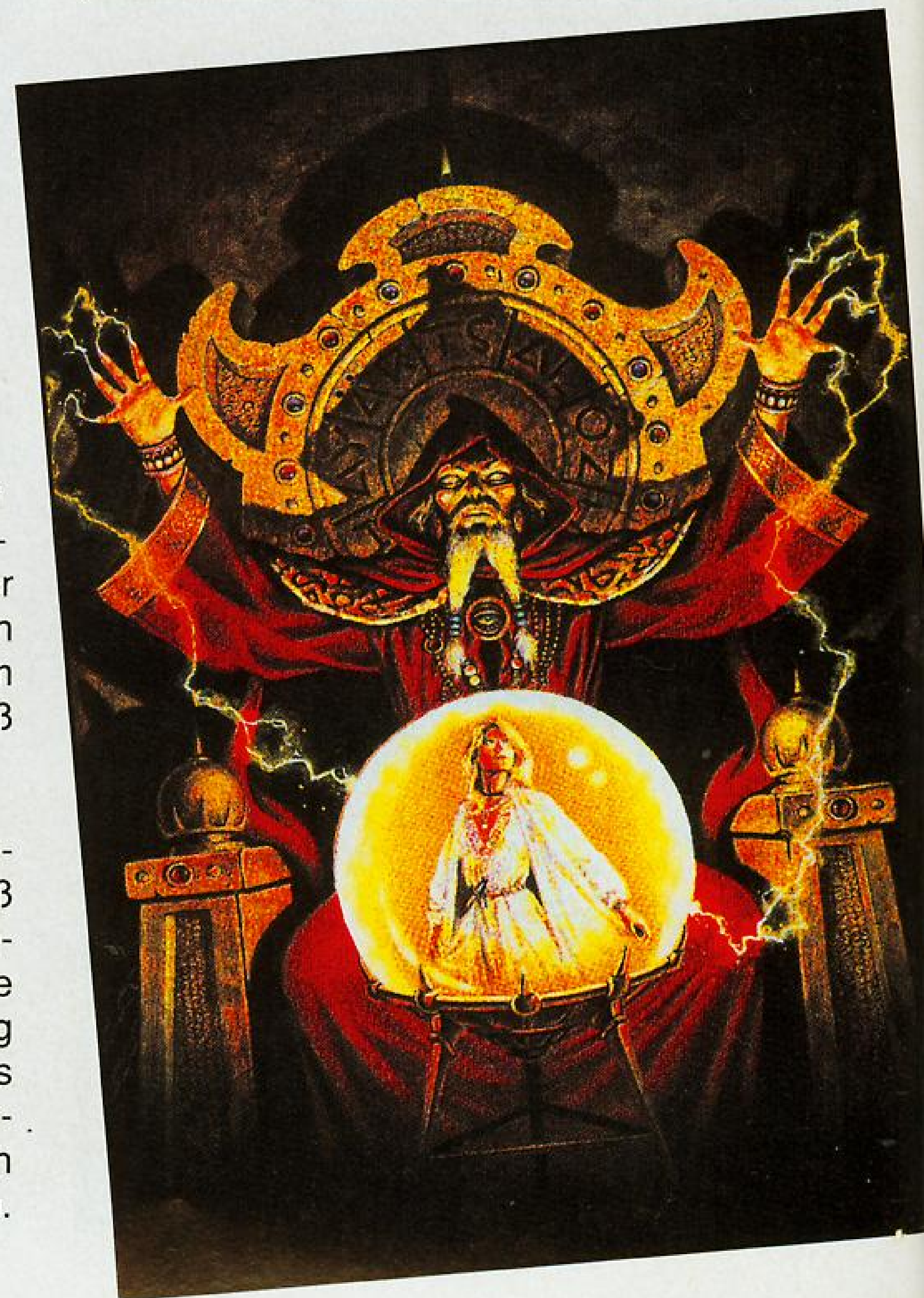
Bestes Beispiel hierfür ist der Kampfmagier. Eine Fülle derartiger neuer Unterklassen erhöht den Reiz wieder einmal so einen Charakter zu spielen beträchtlich.

Zauberer wurden schon immer von den "normalen" Leuten für etwas verrückt gehalten. Durch die langzeitige Beschäftigung mit der Magie verändern sich die Persönlichkeiten, so daß mehrere typische Charakterprofile entstehen. Ausführliche Beispiele und Erklärungen helfen den Spielern das wahre "Ich" ihres Helden zu finden.

Spezielle Regeln das Wirken von Zaubern betreffend werden eigentlich nicht benötigt, oder? Magier haben allerdings die Angewohnheit sich in allen möglichen Umgebungen aufzuhalten. Nun, kann man jetzt unter Wasser seine Sprüche genauso einsetzen und wie verhält es sich mit anderen Ebenen oder gewissen Handicaps, wie verbundene Augen, gefesselte Hände...

Zu guter letzt werden nicht nur ein paar Zauberbücher mit den neusten Sprüchen vorgestellt, sondern es sind sogar exakte Regeln gegeben, wie man eigene Zauberei entwerfen kann. Darüberhinaus werden dem Spielleiter noch ein paar Tricks verraten, damit er mit zu mächtig auftretenden Magiern fertig wird, es gibt da ein paar hinterhältige Krankheiten...

Spielreiz: 75%
Spielregeln: 70%
Material: 70%
Preis: ca. DM 40.-
Muster von: Rumir's Magic



Forgotten Realms

Kampagnen-Set

Alles über Psi-Kräfte

Die Macht des Willens und der Gedanken waren schon immer ein bemerkenswertes Medium, wie selbst futuristische Filme wie "Krieg der Sterne" zeigen. Welcher Spieler würde nicht einmal gerne einen Charakter mit derartigen Fähigkeiten lenken wollen.

Das Regeln für eine diesbezügliche Umsetzung noch ziemlich selten sind, liegt an der hohen Komplexität, mit der man hier vorgehen muß. Viele werden sich fragen, wo wohl der große Unterschied zum Zauberer bzw. Priester liegen mag? Nun, während letztere äußere Kräfte nutzen und umlenken, gebraucht der Psionic nur seinen Kopf und ist relativ unabhängig. Daraus ergeben sich mehrere Probleme, denn eigentlich spricht nichts gegen die Benutzung sämtlicher Waffen und Rüstungen, außer daß ein schwerer Helm zum Beispiel die Konzentrationsfähigkeit senkt. Ähnlich ist es mit der beliebigen Anwendung dieser Kräfte, man sieht schon, daß ganz neue Regeln extra für diesen Bereich entwickelt werden mußten. Schließlich dürfen die alten und gewohnten Verhältnisse nicht erschüttert werden.

Der Psionic muß also seine "Zauber" nicht erst jedesmal wieder einpauken, sondern kann alle, die er beherrscht wieder verwenden, allerdings strengt ihn dies ziemlich an. Ein spezielles Punktesystem, wie es bei anderen Rollenspielen gang und gäbe ist, wird in diesem Fall auch von AD&D verwendet. Bis auf die besonderen Angriffs- und Abwehrmöglichkeiten, werden Psi-Kräfte ähnlich wie Zaubersprüche behandelt, die eben größtenteils ganz andere Wirkungen und Aufgaben haben. Dieses Werk öffnet damit das Tor in eine völlig neue Welt, auf die bestimmt viele Rollenspieler gespannt sind. Es besteht übrigens durchaus die Möglichkeit, enthaltene Informationen auch in anderen Rollenspielsystemen zu verwenden.

Spielreiz: **85%**
Spielregeln: **70%**
Material: **75%**
Preis: **ca. DM 40.-**
Muster von: **Rumir's Magic**

Eine eigene Welt, mit ihren Völkern, Rassen, Kulturen, geographischen und biologischen Besonderheiten nennen sehr viele Rollenspiele Teil ihres Systems. Derartige Beschreibungen helfen nicht nur dem Spielleiter gelungene Abenteuer zu entwerfen, sondern geben den Spielern, als ehemaliger Teil einer bestimmten Gesellschaft, gewisse Verhaltensmuster vorraus.

Eine ganze Menge SSI-Spiele bedienten sich ja schon dieses fantastischen Hintergrunds. Wie groß jedoch diese Welt in Wirklichkeit ist, wird einem erst klar, wenn man die vier riesigen Karten

(Din A1) betrachtet. Wie gewöhnlich werden die verschiedenen Geschichten der einzelnen Königreiche genau erläutert und ihre Städte bzw. Landschaften nicht nur auf Karten abgebildet, sondern auch spezifische Merkmale geschildert. Unterschiedliche Zeitrechnungen, Sprachen, Währungen und Religionen können geschickt in Kampagnen eingebunden werden, so daß richtiges Rollenspielflair zustande kommt.

Große und bekannte Charaktere (NSC's) haben ihr eigenes Kapitel, so daß interessante Begegnungen mit wirklichen Berühmtheiten ohne Probleme vom Spielleiter inszeniert werden können. Um den Einstieg etwas zu erleichtern, sind außerdem zwei Abenteuermodule enthalten, die ein recht gutes Beispiel für die Anwendung des Sets geben. (ag)



Spielreiz: **80%**
Spielregeln: **65%**
Material: **80%**
Preis: **ca. DM 80.-**
Muster von: **Rumir's Magic**

*Spielerversand
Philipp Pfitzenmaier*

Ihr Rollenspiel-Partner :
Riesenauswahl - Niedrigpreise
z.B.

Shadowrun 2nd Ed. HC engl. 67.-
DSA: Mantel, Schwert und... 37.-

Wir führen u.a. Produkte von :
TSR, FanPro, Avalon Hill, FASA, WdS...

Fordern Sie unsere Preisliste gegen
2 DM in Briefmarken an !

Spielerversand Philipp Pfitzenmaier
Eschenriederstr.21
8038 Gröbenzell
Tel.:08142-54670

DIE OFFIZIELLE DEUTSCHE LO

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

Jetzt haben Sie die Möglichkeit deutscher Lotus III Meister 1992 zu werden.

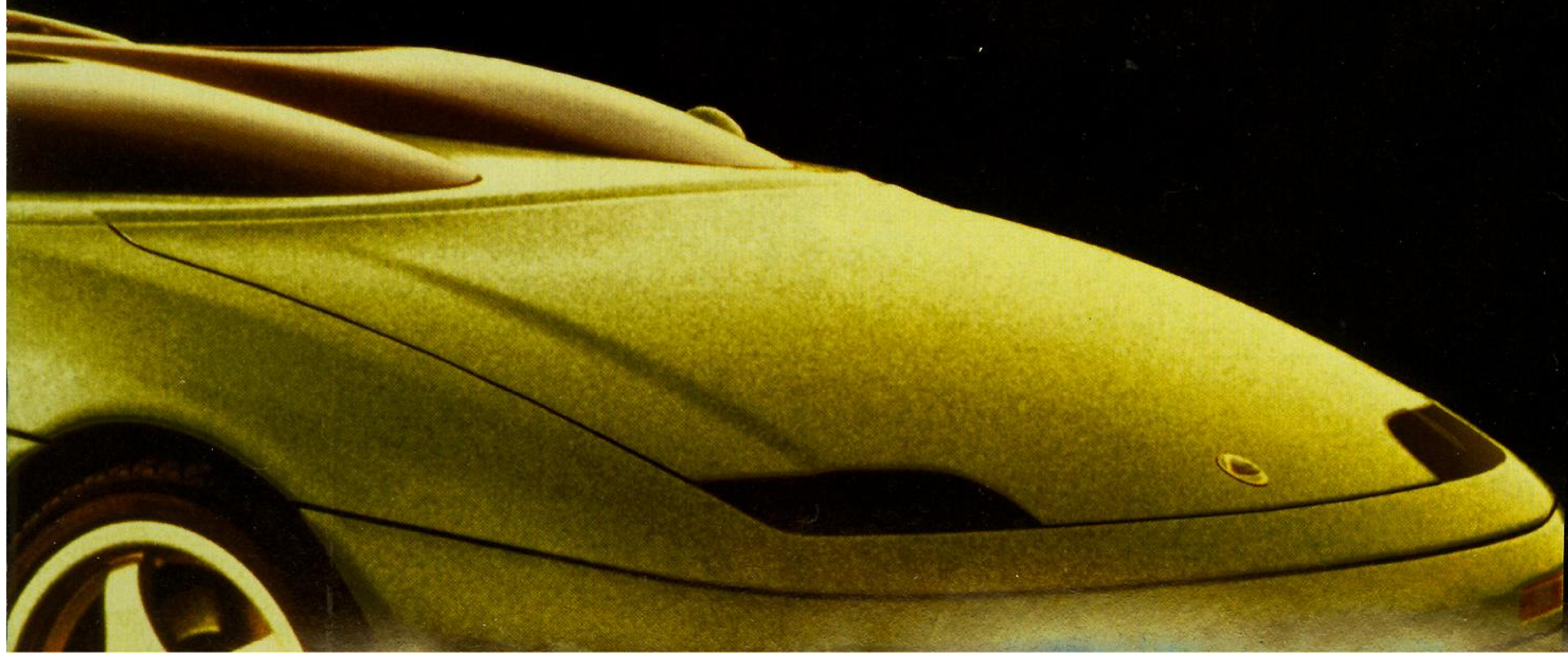


Gremlin, PC Computer, Play Time, Amiga Games und Rushware bieten Ihnen diese einmalige Gelegenheit.

Treten Sie gegen die besten Lotus Fahrer Deutschlands an und beweisen Sie, daß Sie das Zeug zum echten Rennfahrer haben!!!

Wie das geht? Ganz einfach! Am 09.11.1992 wird der Startschuß gegeben. Gehen Sie in Ihr PC - Computer - Center, fragen Sie nach den

Rechnern auf denen die Meisterschaft gefahren wird und legen Sie los! Das PC - Computer - Center Team steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Sie meinen eine schnelle Runde gefahren zu sein? Überprüfen Sie's! Wenn nicht - dann nochmal ran ans Steuer. Die zehn schnellsten Lotus III Fahrer jedes PC - Computer - Centers können an den Lotus III Championship Terminals abgerufen werden, genauso wie die zehn schnellsten Fahrer, die bundesweit die Nase vorne haben. Sie sind on-line dabei!



TUS III MEISTERSCHAFT 1992



Warum Sie sich dem Stress der Piste aussetzen sollen? Na ist doch klar - auf den deutschen



Meister wartet ein superschneller 486er mit allem drum und dran. Dafür sorgt PC-Computer!

Und die 10 schnellsten Fahrer jedes Centers bekommen natürlich auch eine tolle Überraschung! Gremlin hat sich für Sie etwas Schönes einfallen lassen...

Alle, die vorne mit dabei sind, werden natürlich in der Play Time und der Amiga Games vorgestellt. Also, auf in die PC-Computer-Center, ran ans Steuer und los geht's...

Wir drücken die Daumen!



TERMINE:

Montags bis Donnerstags 14.00 - 17.00 Uhr

09.11.	10.11.	11.11.	12.11.1992
16.11.	17.11.	18.11.	19.11.1992
23.11.	24.11.	25.11.	26.11.1992

ab 9.11.92 in allen PC - Computer - Centern:

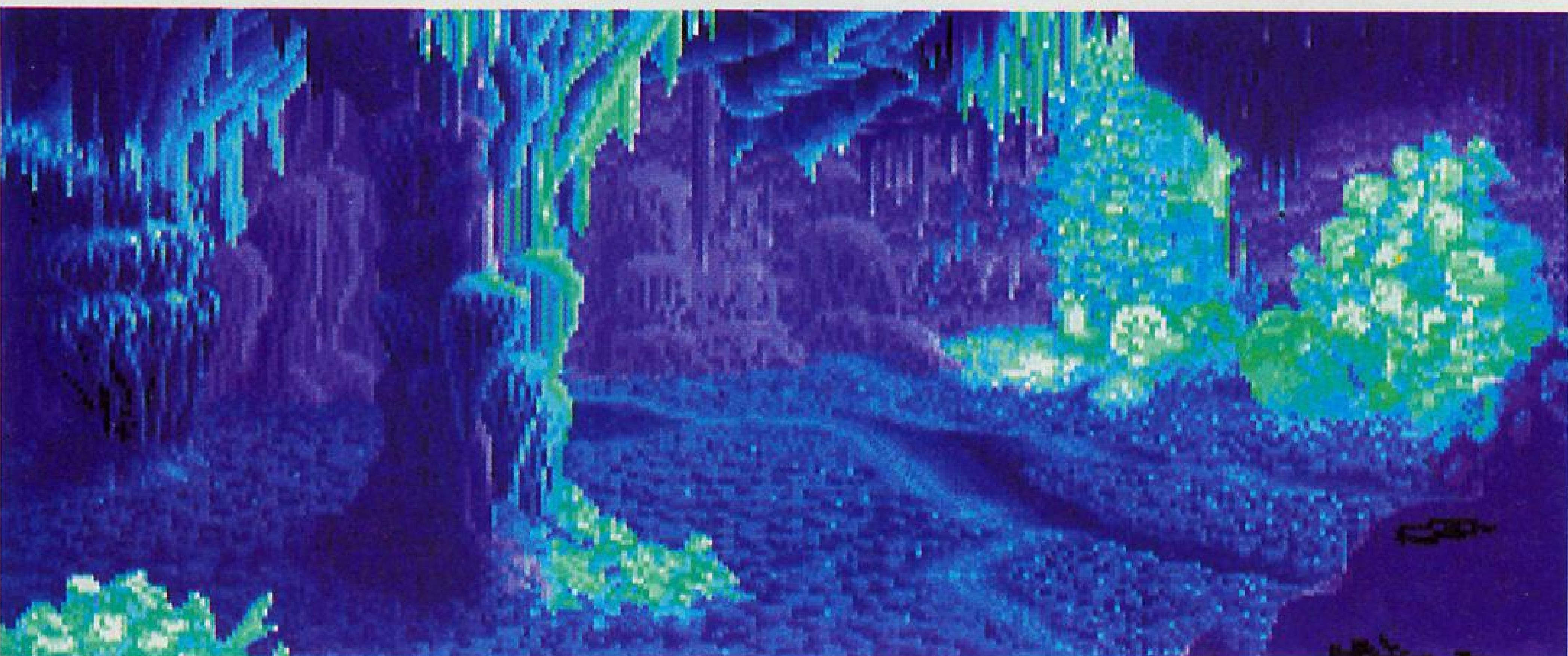
1000	Berlin 30	Wittenbergplatz 4	(030) 2 19 09 30	6500	Mainz-Hechtsh.	Alte Mainzer Str. 164	(06131) 83 45 17
1000	Berlin 48	Buckower Chaussee 100	(030) 7 21 60 04	6600	Saarbrücken	Saar-Galerie	(0681) 4 19 95
2400	Lübeck-Moisling	August-Bebel-Str. 25-29	(0451) 80 20 14	6630	Saarlouis	Ahornweg 1-3	(06831) 8 00 95
2400	Lübeck	Königstr. 59-67	(0451) 7 13 11	7904	Elsterwerda	Lauchhammerstr. 169	(03533) 29 22
3400	Göttingen	im Carré, Weender Str. 75	(0551) 4 80 86	7910	Neu-Ulm	Wegenerstr. 1	(0731) 8 74 47
4000	Düsseldorf	Erkrather Str. 169-179	(0211) 73 62 14	7944	Schkeuditz	Am Rossberg	(0161) 263 14 24
4150	Krefeld	Ostwall 138	(02151) 61 15 03	8000	München 2	Westenriederstr. 32	(089) 2 90 03 60
4300	Essen	Limbecker Str. 12-16	(0201) 23 35 15	8390	Passau	Schießstattweg 60	(0851) 5 20 49
4400	Münster	Wolbecker Str. 16a	(0251) 66 53 73	8400	Regensburg	Dr. Gessler-Str. 43	(0941) 992 52 00
4790	Paderborn	Herlestr. 5	(05251) 5 50 78	8440	Straubing	Hebbelstr. 14	(09421) 4 20 35
4930	Detmold	Ernst-Hilker-Str. 15	(05231) 2 90 75	8500	Nürnberg	Färberstr. 20	(0911) 20 80 84
5430	Montabaur	Industriestr. 20-24	(02602) 34 67	8520	Erlangen	Nürnberger Str. 88	(09131) 30 22 59
5600	Wuppertal 2	Unterdörnen 93	(0202) 55 60 41	8600	Bamberg	im Atrium	(0951) 2 51 37
6108	Weiterstadt	Friedrich-Schäfer-Str. 2	(06151) 89 58 34	8900	Augsburg	Eichleitnerstr. 14	(0821) 570 57 50
6200	Wiesbaden	Adler-Center, Äppelallee	(0611) 62 86 0	8906	Gersthofen	Dieselstr. 5a	(0821) 47 23 29
6236	Eschborn	Philipp-Helfmann-Str. 2-4	(06196) 48 32 36	8940	Memmingen	Schlachthofstr. 53	(08331) 4 70 97
6330	Wetzlar	im Herkules-Center	(06441) 4 20 38				



Westwood

Die neue Hitfabrik aus L. A.

Mit ihrem Moviegame KYRANDIA rüttelten die Macher von Rollenspielklassikern wie Eye Of The Beholder und Battletech kräftigt an der Vormachtstellung von Lucas Film. Exklusiv können wir nun schon erste Bilder von Kyrandia II: The Adventure Of Zanthia und Skizzen zur Rollenspielserie Lands Of Lore zeigen. In einem Interview mit Programmierer Michael Legg (ML) kamen interessante Details aus den Westwood Studio zu Tage.



PT: Mit Kyrandia lieferten die Westwood Studios ein phänomenales Movie-Game-Debüt ab. Wer war denn alles an der Entwicklung beteiligt?

ML: Dieses Projekt wurde hauptsächlich von einem vierköpfigen Team entwickelt. Ich erledigte die meisten Programmierarbeiten und steuerte einen beträchtlichen Teil zum Design bei. Rick Parks war der wichtigste Grafiker und half beim Design mit. Frank Klepacki kümmerte sich um die Musik und Rick "Coco" Gush schrieb die Texte und machte den Rest der Design-Arbeit. Wie man an der Credits-Liste im Handbuch erkennen kann, waren noch eine ganze Menge weiterer Designer, Programmierer, Grafiker und Tester daran beteiligt. Ohne ein so professionelles Team hätte ein solches Projekt nie entwickelt werden können.

PT: Wie kamen Sie denn zu dem Beruf "Spielprogrammierer"?

ML: Schon seit den alten Apple II-Tagen im Jahre 1979 war ich in Computerspiele verliebt. Unseren furchtlosen Chef, Brett Sperry, traf ich dann 1986 an einem Gauntlet-Automaten. Und das war dann auch der Punkt, wo ich für Westwood zu arbeiten begonnen habe. Brett nahm eine Schlüsselrolle bei der Weiterentwicklung meiner Fähigkeiten als Programmierer und Grafiker ein. Bis zum heutigen Tage bin ich immer noch spielerisch, sowohl auf den meisten elektronischen Formaten als auch bei Brett- bzw. Rollenspielen.

PT: Wieviel Zeit haben Sie insgesamt für die Entwicklung von Kyrandia benötigt?

ML: Nachdem wir endlich wußten, was für ein Spiel wir kreieren wollten, hat es insgesamt zwei Jahre gedauert. Es war ein ziemlich anstrengender Lernprozeß. Wir mußten nicht nur eine neue Programmtechnik entwerfen, son-

Studios:

dern auch lernen, wie man einen solchen Spieltypus entwickelt, schließlich war diese Spielart für uns völlig neu. Außerdem war es unser erstes Spiel, das riesige Mengen an Dialogtext enthält, so daß auch unsere Textautoren einiges dazu lernen mußten.

PT: Wer hatte denn die Idee zur Kyrandia, und nicht zuletzt zu den spaßigen Gags?

ML: Die Idee wurde in vielen Diskussionen mit verschiedenen Leuten der Firma ausgearbeitet. Rick, Brett und ich haben die grundsätzliche Gesamtstory herausgearbeitet. Die Idee zu dem bösen Hofnarr hatten Rick und ich an irgendeinem späten Nachmittag. Wir wollten ein verbittertes Mitglied der königlichen Hofgesellschaft haben, und wer wäre dazu besser geeignet als der, einstmals Spaß liebende, Narr. Ursprünglich wurde er Ratcliffe genannt, was erst später in Malcolm geändert wurde. Malcolm schien passend für einen bösen Hofnarr, denn MAL-us heißt auf Lateinisch schlecht.

PT: Kyrandia ist sehr ähnlich zu Monkey Island. Wollten Sie Lucasfilm nervös machen?

ML: Rick und ich sind große Fans der Monkey Island Serie. Verglichen mit Kyrandia, haben die Lucasfilm-Spiele ihren ganz eigen-

nen Stil, mit einem Interface, das einen Schritt vom Text-Parser entfernt ist. Für die Fables & Fiends Serie, unter die auch Kyrandia fällt, überarbeiten wir bereits unser Interface, um unser Game-System noch spielbarer und intuitiver zu machen.

PT: Haben Sie irgendetwas in Monkey Island gefunden, das man hätte besser machen können?

ML: Nein, ich glaube nicht. Das Gameplay und die Benutzeroberfläche sind für dieses Spielgenre sehr gut gelungen.

PT: Wer hat die ausgesprochen witzigen Einfälle zu den Gags?

ML: Den größten Verdienst muß man hier unserem Hauptautor, Rick "Coco" Gush, zusprechen. Bevor mit dem Entwerfen der Dialoge begonnen wurde, hatten wir eine wesentlich ernstere Vorstellung von Kyrandia. Als Coco mit dem Schreiben dann begann, bekamen die Personen einen eigenen seltsamen Charakter. Das Spiel wurde wesentlich humorvoller, wovon wir alle sehr entzückt waren. Als sich die Arbeitstage schließlich in die Nacht hinein ausweiteten, wuchs der Humor automatisch an.

PT: Was war bei Kyrandia am schwierigsten zu programmieren?

ML: Aus der Programmier-Sicht war mit Sicherheit das multiple Tiefen-Prioritäten-System am schwierigsten zu entwickeln, durch das Personen vor und hinter einem Gegenstand gehen können. Diese Technologie durchlief mehrere Entwicklungsstadien, in denen es speicherplatzsparender und leistungsfähiger gemacht wurde. Als wir einmal das Verdeckungssystem auf dem Papier entworfen hatten, war es schließlich äußerst einfach zu implementieren.

PT: Einer der wenigen Kritikpunkte, den viele Leute bei Kyrandia finden, ist, daß es zu einfach ist. Werden Sie Kyrandia II deshalb vielleicht schwieriger machen?

ML: Ja, das Sequel wird definitiv detaillierter und puzzleorientierter sein. Aber natürlich wollen wir das Spiel nicht so schwierig machen, daß es die Leute nicht mehr beenden können. Wir werden die Puzzles nicht durch mehr Abstraktion schwieriger machen, aber wir werden wesentlich mehr logische Rätsel, Tricks und ein aufbauendes System einbauen.

PT: Planen Sie, aus Kyrandia eine große Serie zu machen?

ML: Ja. Da wir eine so positive Resonanz aus unserer Zielgruppe erhalten haben, werden wir die Saga fortführen. Das Kyrandia-



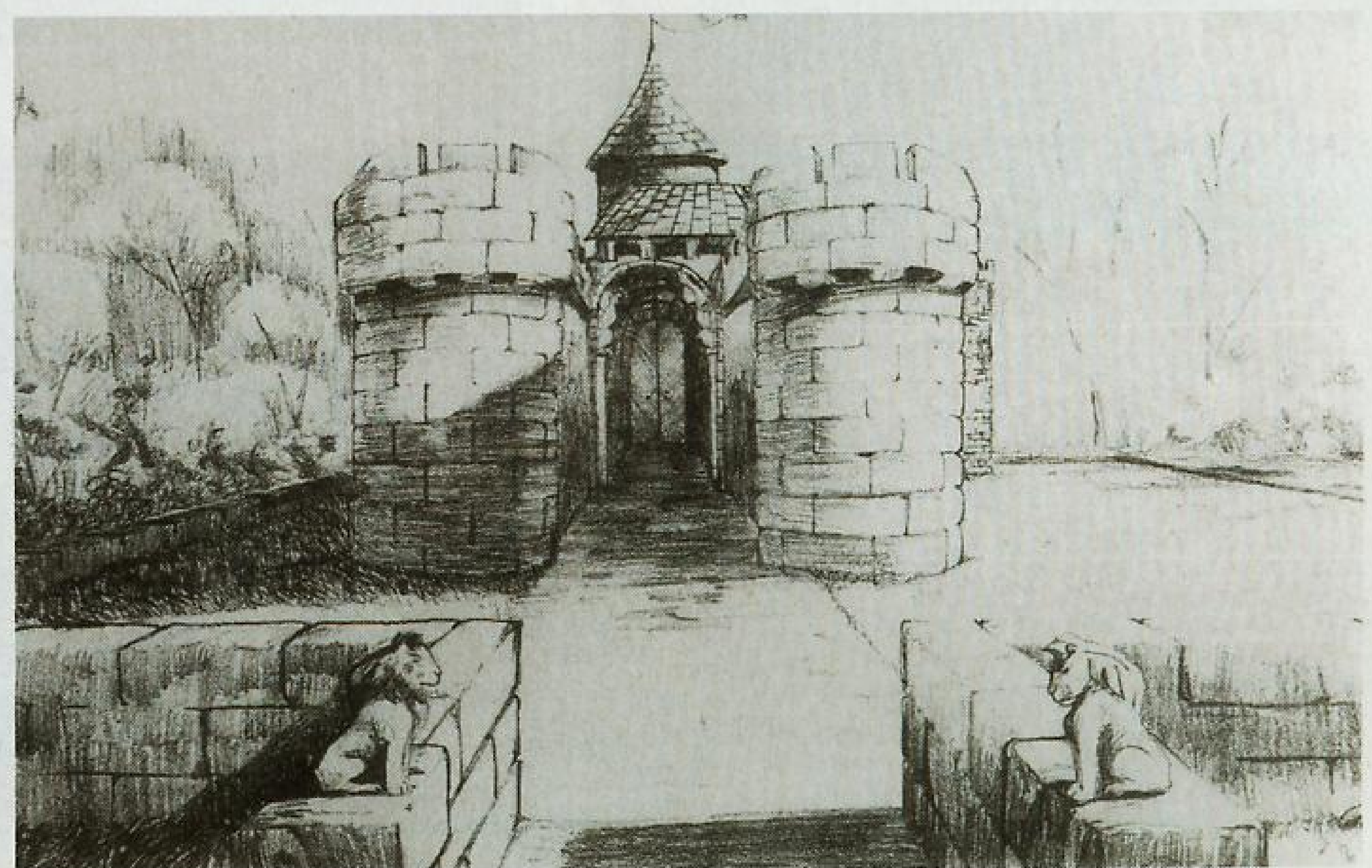
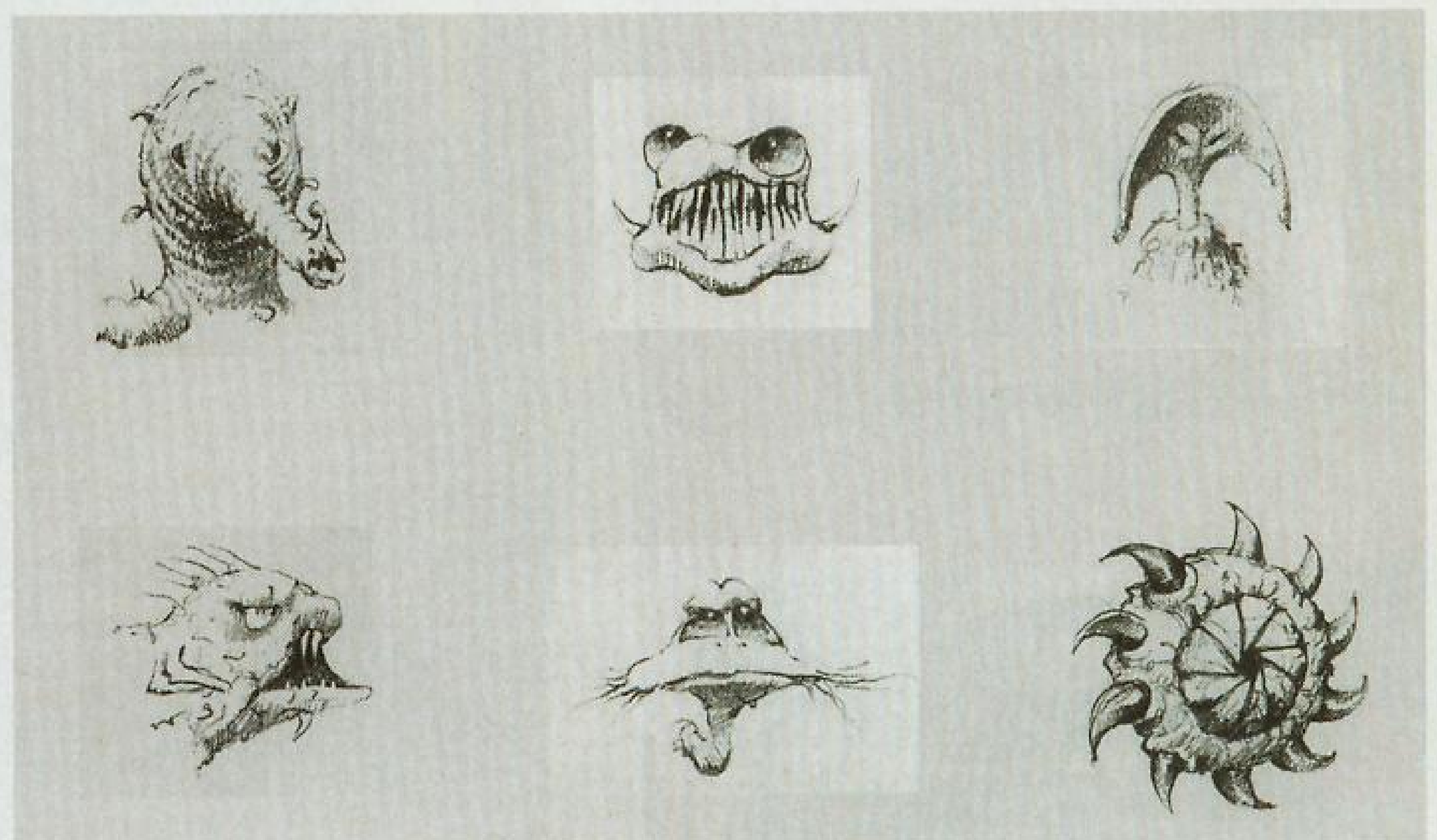
System ist für uns ein so schöner Weg, unterhaltsame Adventures in einer fantastischen, geheimnisvollen Welt zu entwickeln.

PT: Wollen Sie dem noch irgendetwas hinzufügen?

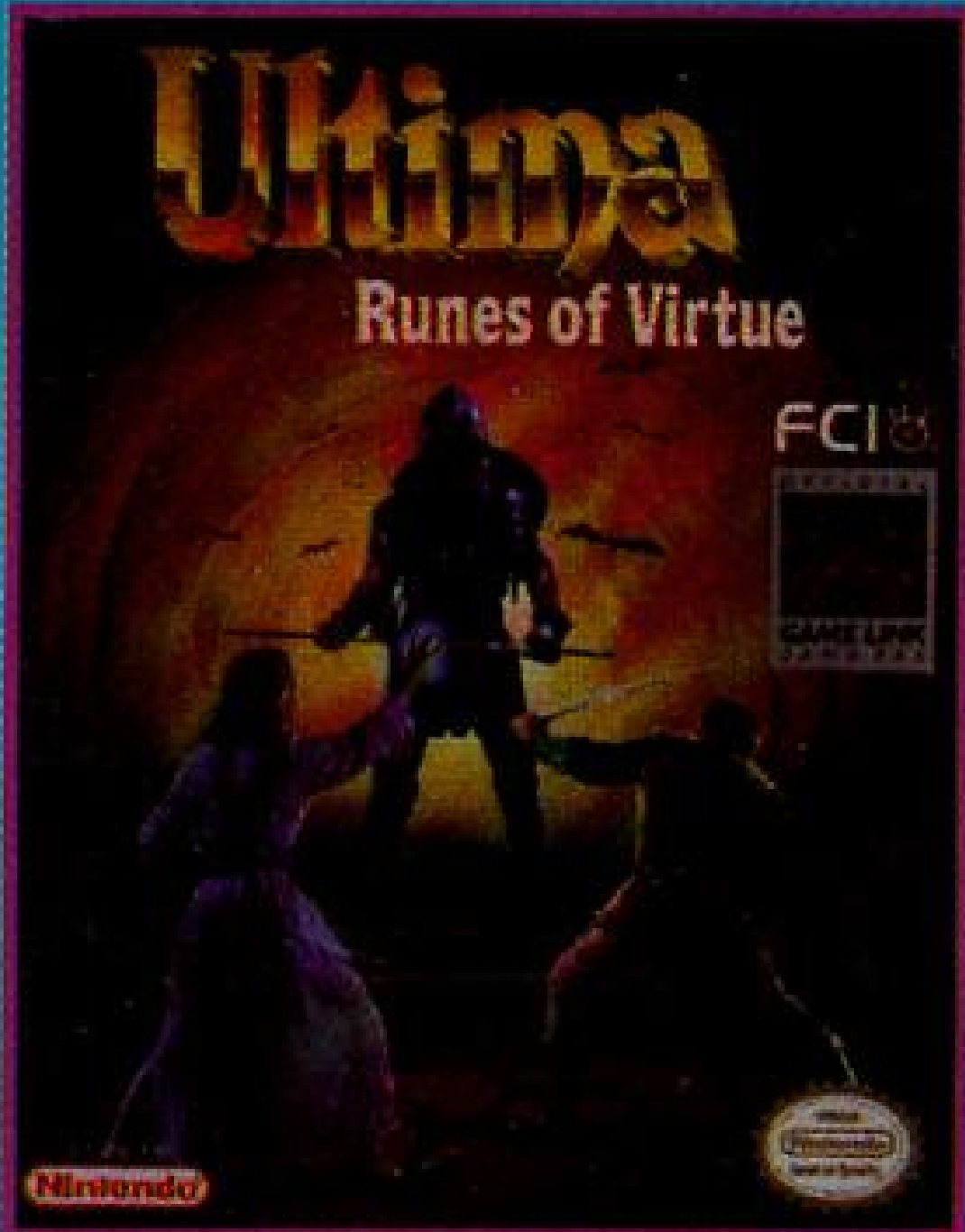
ML: Ich hoffe Ihre Leser teilen uns ihre Meinung zu Kyrandia mit, indem sie Briefe an uns schicken. Die Adresse ist Westwood Associates, 3355 Spring MT RD STE 49, Las Vegas, USA.

PT: Vielen Dank für das Interview. Das Interview führte Hans Ippisch

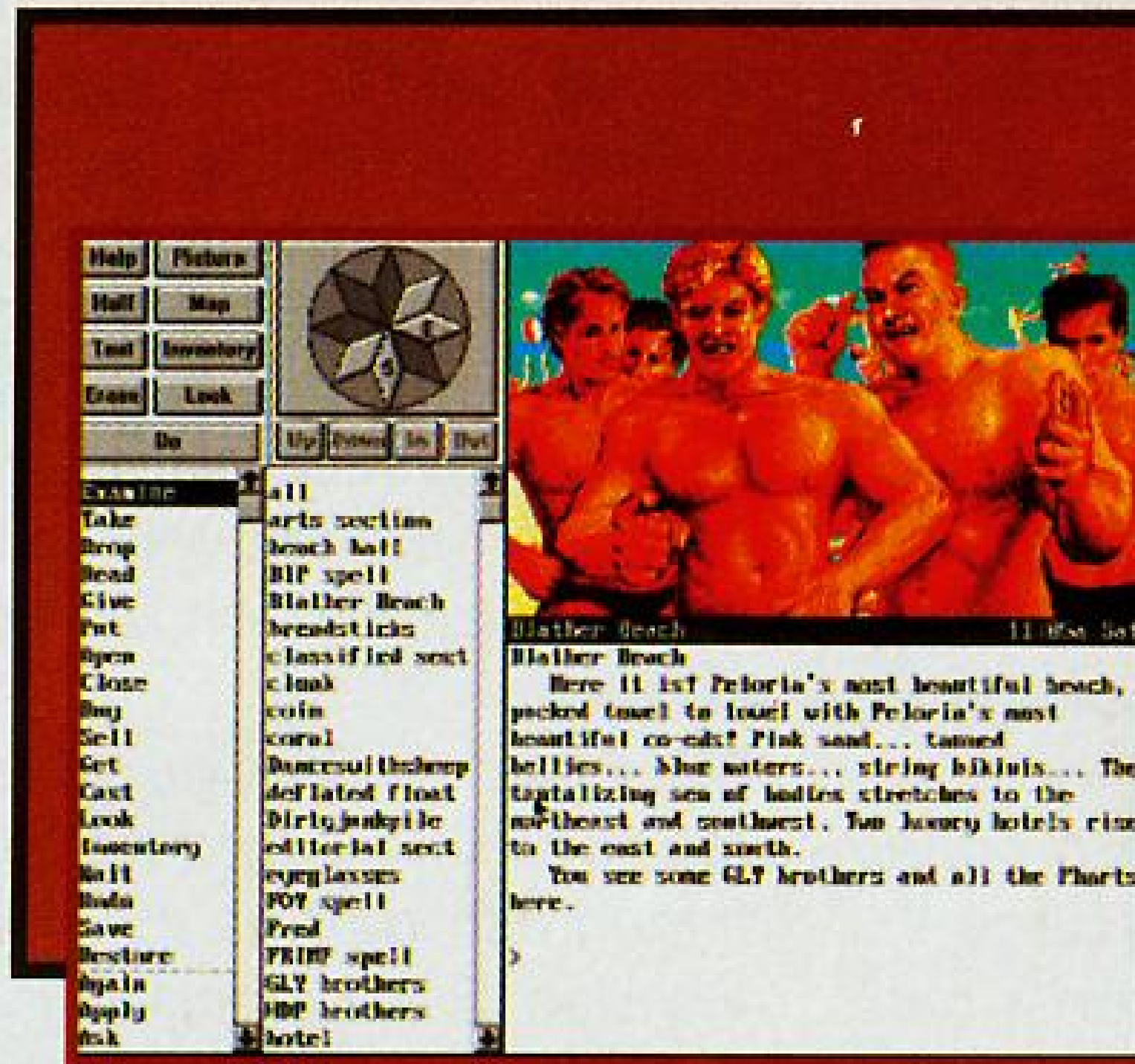
Einige Skizzen des neue Projektes von Westwood, lassen schon jetzt wieder auf Erstaunliches hoffen!



ULTIMA



Eine Sensation bahnt sich an: Ultima wurde für den Gameboy umgesetzt! Nein, diesmal ist es kein verspäteter April-Scherz. Ultima - Runes of Virtue heißt die vermeintliche Rollenspiel-Sensation. Ist das Debut gelungen?

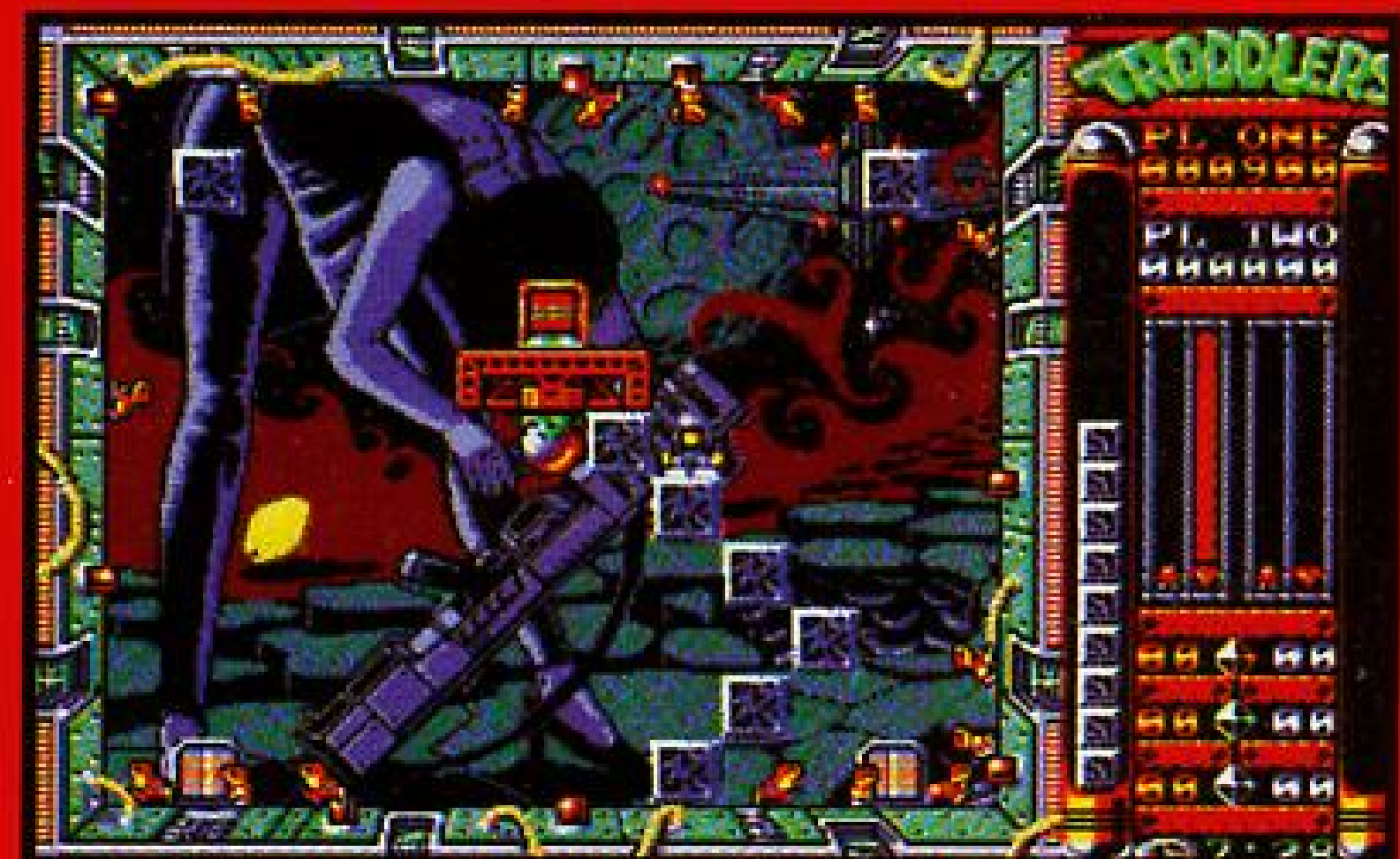
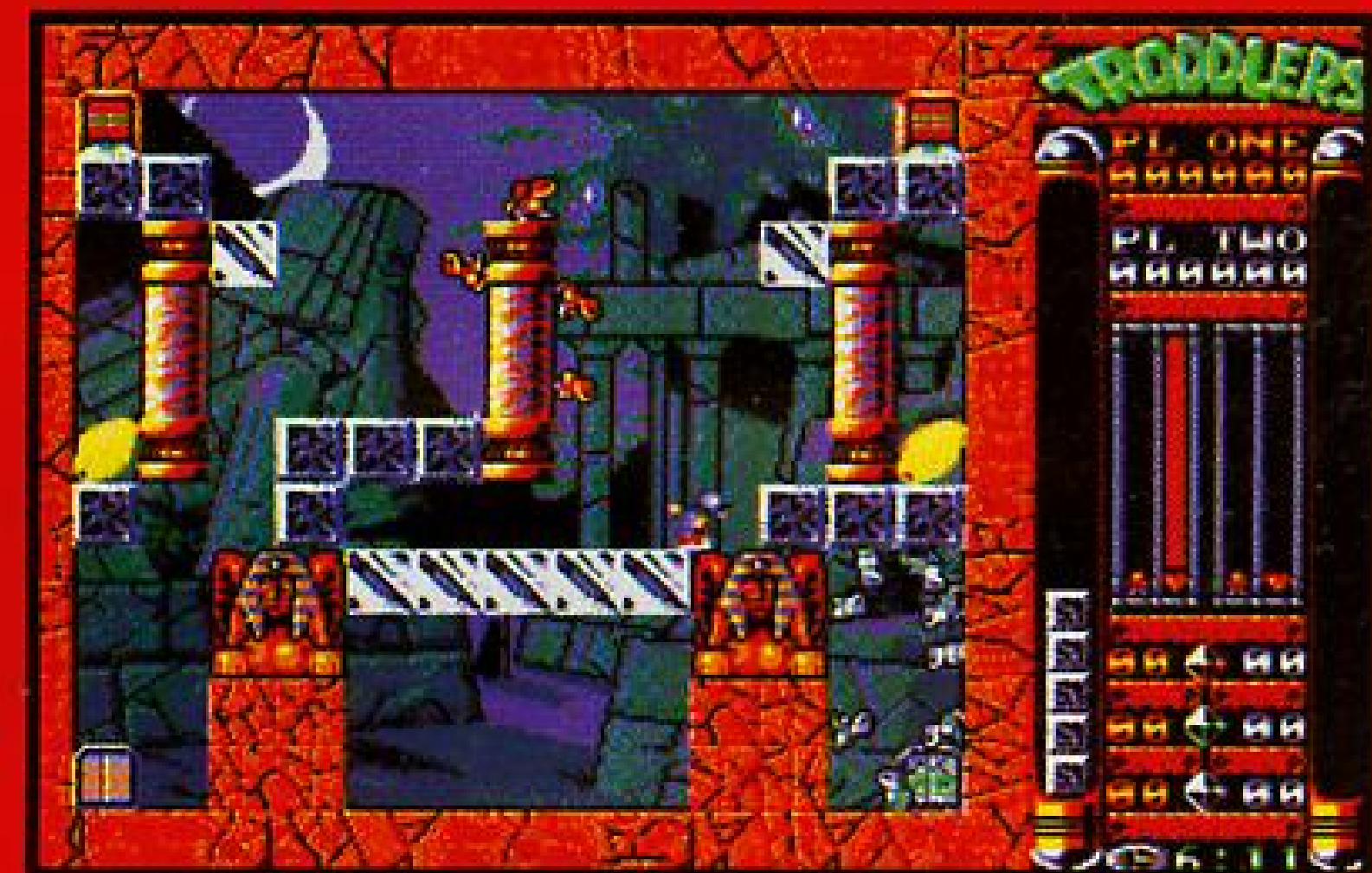


SPRING BREAK

Ernie Eaglebeak is back! In Spelcasting 301 - SpringBreak geht der lüsterne Zauberlehrling in die verdienten Sommerferien. Daß er diese natürlich nicht wie jeder andere Student verbringt, versteht sich von selbst.



TRODDLERS



Nach Lemmings und Humans gilt es nun einen Haufen stur vor sich hinstampfender Troddlers zu dirigieren. Wer die erstgenannten putzig fand, wird auch dem dumpfen Scharm der letzteren erliegen. Oder?

REX NEBULAR - And The Cosmic Gender Bender



Ein Raumpilot, dessen Schiff "Schlupfriges Schwein" heißt, muß auf einem von Amazonen bewohnten Planeten notlanden. Das hört sich nicht gerade nach Microprose an. Ist es aber! Neugierig?



Der Referenz-Hubschrauber-simulator auf dem PC wird nun auch bald auf Amiga-Monitoren seine Runden drehen. Überflug oder Bauchlandung?

GUNSHIP 2000



Holt sie Euch!
Play Time

● 1/93 ●
erscheint am
9.12.1992

INDIANA JONES

and the

FATE of ATLANTIS™

Plato wußte von Atlantis
In einem verlorenen Buch schrieb er über die berühmte Stadt und das Orichalcum, dieses mysteriöse chemische Element, welches die fantastischen Maschinen von Atlantis antrieb.

Die Gegenspieler wissen von Atlantis
Sie fanden das verlorene Buch und merkten, was ihnen das Orichalcum geben konnte – die Macht, die ultimative Waffe des Jahrhunderts zu bauen...

Sophia weiß von Atlantis
Während einer archäologischen Expedition auf Island fand sie eine merkwürdige Halskette, sowie Perlen aus Orichalcum.

Alle wissen etwas - außer Indy
Und er muß verdammt schnell lernen, denn seine Gegner sind ihm einen Schritt voraus – in Island, in Nordafrika, auf den Azoren und vielleicht auch in... Atlantis.

Unser bislang größtes und aufwendigstes Abenteuer
Gewaltig. Mehr als 200 Räume in State-Of-The-Art VGA-Grafik. Fantastische Animationen, ein neues Icon-Interface und brandneue theatrale Lichteffekte bieten Abenteuerspaß vom Feinsten.

Drei verschiedene Spielwege
Drei Wege führen nach Atlantis. Der knifflige Weg enthält jede Menge harte, aber logische Rätsel, der actionreiche Weg verlangt nach guten Reflexen und wer lieber zu zweit das Abenteuer bestreiten will, wählt den Team-Weg.

Kinoähnlicher Soundtrack
iMuse™, unser brandneues, interaktives Soundsystem unterstützt alle gängigen Soundkarten mit bombastischem, der Situation angepasstem Sound und einer Fülle von Effekten und Musik.

Komplett in Deutsch

JETZT AUCH FÜR DEN AMIGA...

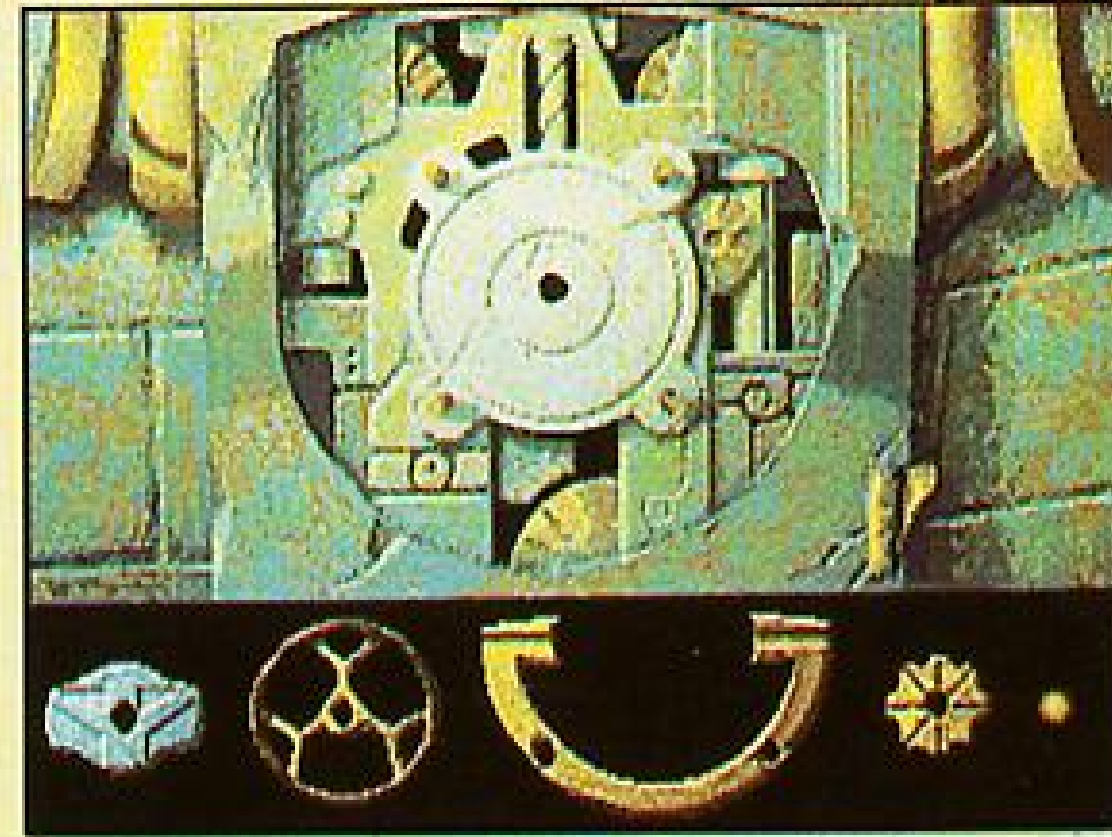
... DIE SUCHE NACH ATLANTIS.



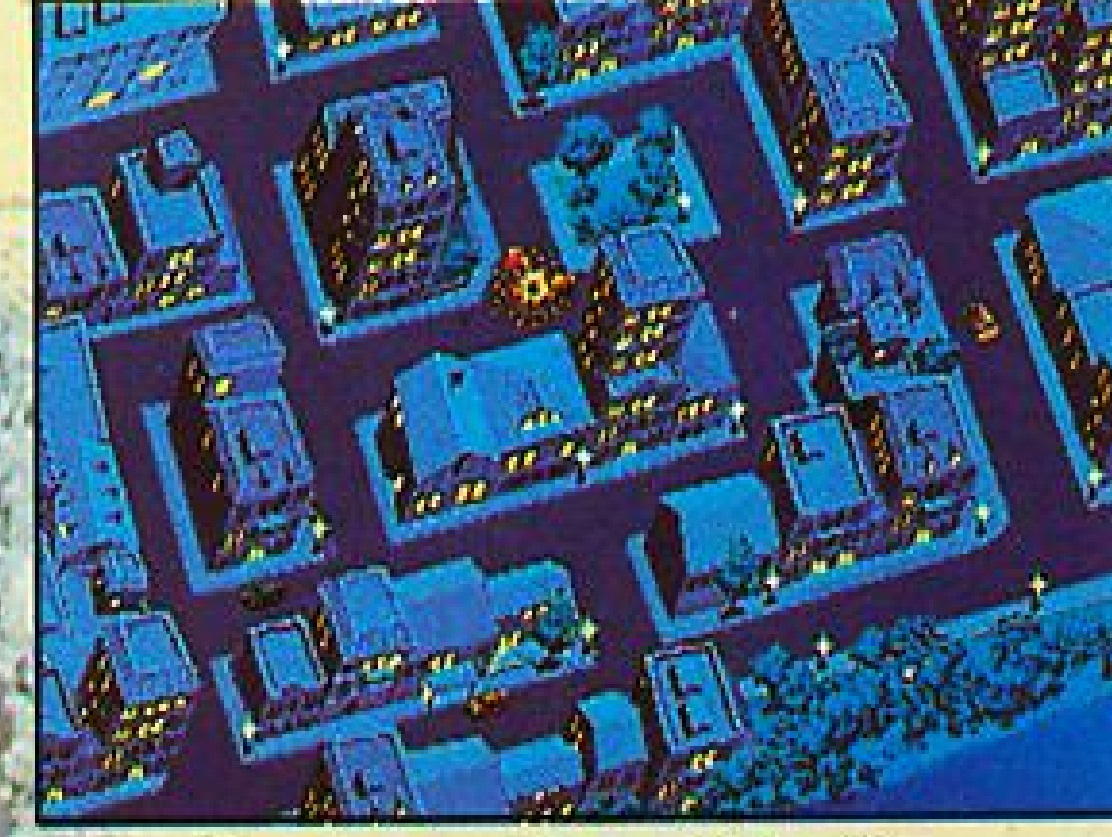
Kapern Sie ein U-Boot und finden Sie die versteckte Luftschleuse von Atlantis.



Suchen Sie mysteriöse Ruinen in den Weiten der Sahara.



Befassen Sie sich mit einer geheimnisvollen Maschine.



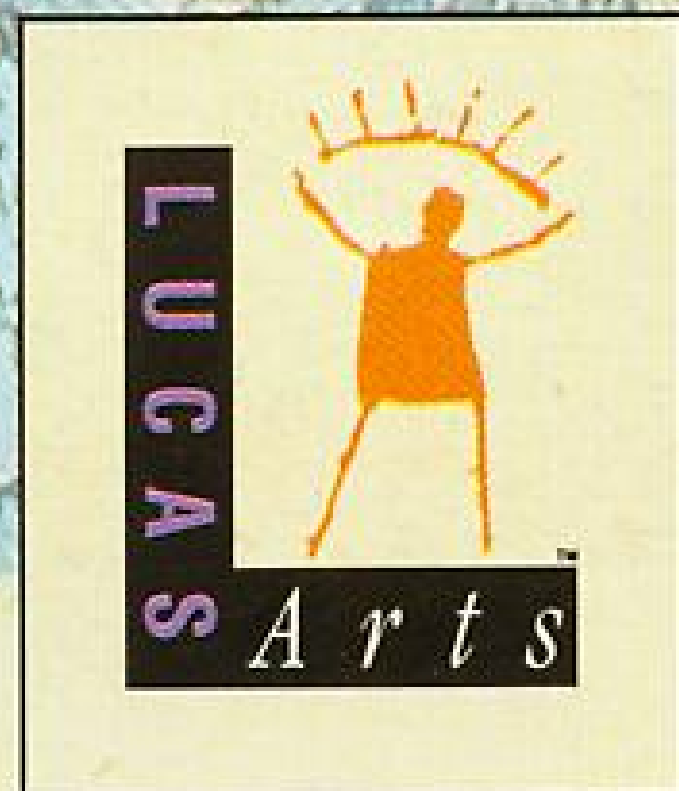
Rechnen Sie mit heißen Verfolgungsjagden.

INFO-Hotline: Tel. 0 2131/ 6602-38

Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

• Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG



Erhältlich für:

IBM-AT 5,25" HD/ 3,5" HD 1 MB RAM min., VGA 256-Farben.

SoundBlaster, Roland, AdLib und PC-Soundman Soundkarten.

Festplatte wird benötigt.

Amiga

... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

* Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

Jetzt auch für
PC

